07 214 2015
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРО

МАНИЯ

## WOLFENSTEIN
ИСТОРИЯ СЕРИИ

## ПК-ГЕЙМИНГ БУДУЩЕГО
ЗАЧЕМ НУЖНЫ ДОРОГИЕ ВИДЕОКАРТЫ

## GEFORCE GTX 980 TI
НА ЧТО СПОСОБЕН НОВЫЙ ФЛАГМАН NVIDIA

## IPAD КОНЕЦ?
РАЗБОР ПРОБЛЕМ APPLE

16+

## STREET FIGHTER V
ВЕЛИКИЙ ФАЙТИНГ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

## ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
КАК OCULUS RIFT ИЗМЕНИТ ГОНОЧНЫЕ ИГРЫ

## GOOGLE И APPLE
КТО КОГО?

Avaldos

## METAL GEAR SOLID V
ПОСЛЕДНИЙ ВЫХОД КОДЗИМЫ

## ЛУЧШИЕ РОССИЙСКИЕ ИГРЫ
ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ, БУДУЩЕЕ

### ИГРЫ В НОМЕРЕ
ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE
WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
THE BARDS TALE 4 • MAGICKA 2
HEROES OF THE STORM
PROJECT CARS

9 771560 258026 15007
игроMedia

### KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ АНТИВИРУСА НА ОДИН МЕСЯЦ

### 20% СКИДКА
НА MAGICKA 2

# ИГРОМАНИЯ

## ВСЕМ ПРИВЕТ!

Наверняка вы сейчас вскинули брови и силитесь понять, что за неизвестный дядька смотрит на вас с фотографии, где обычно сверкает всем знакомая лысина.

Те читатели, которые регулярно заглядывают на наш сайт *igromania.ru*, уже в курсе изменений, которые произошли в редакции. Алексей Макаренков, впервые начавший работу в «Игромании» еще в 1998 году и прошедший путь от автора до главного редактора, покинул журнал. Он успел приложить руку ко множеству замечательных проектов и сделал не один отличный номер, за что мы всегда будем ему благодарны.

Но всем, и Алексею в том числе, нужно развиваться и двигаться дальше, находить новые испытания и выдерживать их. Весь коллектив «Игромании» желает Леше новых творческих побед, достижения новых карьерных вершин и гладко выбритой головы.

Так или иначе, начиная с этого номера я буду заниматься журналом в качестве главного редактора. Скажи мне кто-нибудь четыре года назад, когда я впервые начал писать в «Игроманию», что я однажды возглавлю ее в качестве главреда, — не поверил бы.

Груз ответственности, конечно, ощущается: спина то и дело трещит, колени побаливают; ноша не из легких. Имея на руках такое наследие, очень важно его не растерять, сохранить все то, за что вы, дорогие читатели, всегда любили и продолжаете любить «Игроманию».

Но удержать знамя — одно. Моя задача — приложить все усилия, чтобы оно поднялось еще выше. Поэтому покончим с лирикой и перейдем к делу. Мы усердно работали весь месяц и приготовили для вас сильнейший номер.

Александр Пушкарь съездил в Лос-Анджелес и привез подробный репортаж о Metal Gear Solid 5. О том, почему нас потенциально ждет одна из главных игр года и что Кодзима думает о пересадке головы, вы можете прочитать на *стр. 42*.

Сразу следом еще один эксклюзив. Евгений Закиров слетал в Лондон, где провел пару часов в обществе Street Fighter 5. С его впечатлениями от игры вы можете ознакомиться на *стр. 52*.

Очень насыщенным вышел «Железный цех»: огромный обзор нового флагмана GeForce GTX 980 Ti, статья, рассказывающая все-все о технологии NVIDIA GameWorks, наши размышления о будущем iPad и том, как Google и Apple будут развиваться в мире без физических девайсов.

Наконец, почти сразу за этой страницей вас ждет титанический (почти сорок страниц!) материал про отечественную игровую индустрию. Наши авторы, под присмотром неутомимого Яна Кузовлева, написали почти о каждой значимой игре, которую сделали на постсоветском пространстве. Начиная от квестов про Петьку и заканчивая «Сталкером».

Разумеется, одними воспоминаниями мы не ограничились. В рамках материала вы найдете истории разработчиков о том, какие проблемы они повстречали на пути к релизу, их размышления о настоящем и будущем нашего геймдева, а также, самое главное, эксклюзивные материалы о новых играх отечественных разработчиков. Наслаждайтесь.

Ну а я прощаюсь с вами до следующего месяца и иду паковать чемоданы — редакция «Игромании» отправляется на E3! Ждите репортаж в новом номере.

## ИГРОМАНИЯ УТРОМ!

twitch

Дорогие читатели, как некоторые из вас знают, мы активно взялись за Twitch-направление. Если еще полгода назад на канале *twitch.tv/igromania* можно было увидеть только редкие трансляции, то теперь мы каждое утро (в 11:00 по московскому времени) садимся в студии, чтобы за чашкой крепкого чая обсудить актуальные игровые новости в передаче «Игромания утром». Каждый (ну, почти каждый!) четверг в 19:00 проводим прямой эфир видеоподкаста «Игромания уже не та». И, разумеется, каждый день играем во что-то вместе с вами и разыгрываем призы.

Подписывайтесь на канал, следите за расписанием. Впереди новые передачи и увлекательные трансляции!

**gevorg@igromania.ru**
**vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave**

07 ИЮЛЬ (214) 2015
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

**РЕДАКЦИЯ**
Главный редактор — Геворг Акопян
Заместитель главного редактора — Ян Кузовлев
Выпускающий редактор — Надежда Недова
Редакторы — Дмитрий Колганов, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления — Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Игорь Пехтерев, *дизайнер*; Иван Ефимов, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Денис Поповкин
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

**WWW.IGROMANIA.RU**
Руководитель проекта — Геворг Акопян
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Илья Логунов, Павел Брель
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
Модераторы — Вадим Швед, Сергей Уразов
Литературный редактор — Анна Полянская

**ИЗДАТЕЛЬ** ООО «Игромедиа»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молвинских

**ВИДЕОСТУДИЯ**
Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Колпаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Редактор — Александр Пушкарь
Видеомонтаж — Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

**РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ**
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева, Мария Королева
Тел/факс — (495) 730 4014

**ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ**
Менеджеры — Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru

**ДЛЯ СВЯЗИ**
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

**IGROMANIA MAGAZINE** Published by Igromedia LLC since 1997
Editor in Chief — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Games Editor — Yan Kuzovlev (kuzovlev@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

**АВТОРА!**

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *welcome@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат», 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015 © Igromania, 1997-2015
Тираж 48 800 Circulation 48 800

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

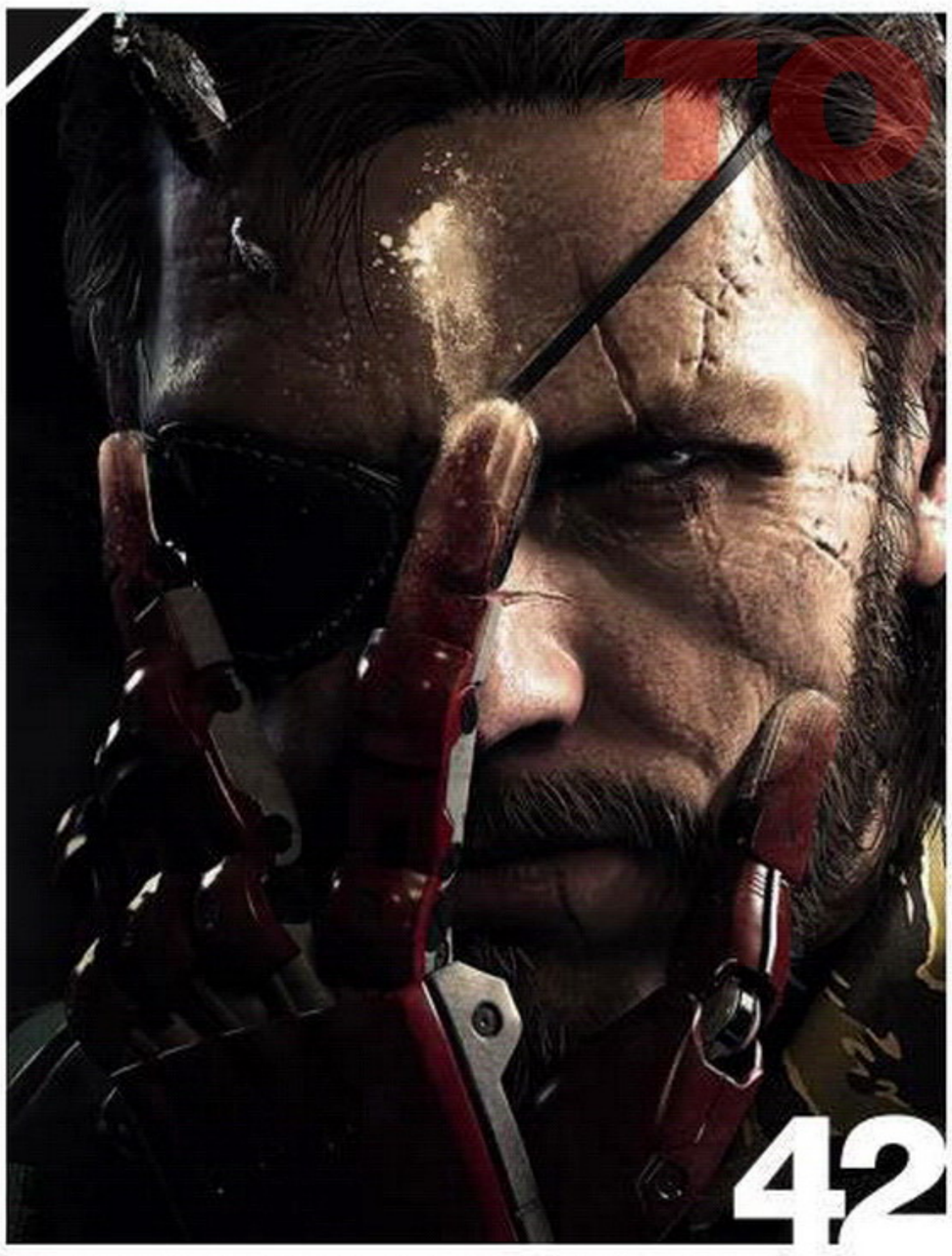
Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 21 июля. Спрашивайте в киосках и заказывайте на *магазинжурналов.рф*

Импортер в Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958,
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753,
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 38254

# СОДЕРЖАНИЕ №07 (214) 2015

**Лучшие отечественные игры** Прошлое, настоящее, будущее




**Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**
Каникулы в Афганистане


4-41 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
4 Лучшие отечественные игры

42-64 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
42 Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
52 Street Fighter 5
56 Assassin's Creed: Syndicate
60 Mad Max
62 The Bard's Tale 4

66-95 ВЕРДИКТ
66 Wolfenstein: The Old Blood
80 Project CARS
88 Magicka 2
90 Hatred
92 Heroes of the Storm

96-103 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
96 Вместе веселее — как интегрируют сетевой режим в одиночную игру

104-107 ОНЛАЙН
104 Браузерные игры сегодня: как делали «Нордов»

108-139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
108 Железные новинки
*Тесты*
112 Проектор ViewSonic PLED-W800
114 iPad конец?
120 Моноблок MSI 24GE 2QE IPS
122 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
126 Программа NVIDIA GameWorks
132 Ноутбук Acer Aspire Nitro V15
134 Google и Apple в мире без девайсов
138 Разумный компьютер за разумные деньги

140-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
140 Тест № 7. Июль
141 Сканворд № 7. Июль
142 Видеопамять № 7. Июль
143 Подведение итогов за № 5. Май

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Я отказываюсь от пикселей


Avaldos
Торренты - зло

## Алфавитный список игр в номере


Assassin's Creed: Syndicate.....56
Ex Machina.....13
Hatred.....90
Heroes of Might and Magic 5.....15
Heroes of the Storm.....92
King's Bounty.....14
Mad Max.....60
Magicka 2.....88
Metal Gear Solid 5:
The Phantom Pain.....42
Niffelheim.....34
Project CARS.....80
S.T.A.L.K.E.R.....19
Starfall Tactics.....36
Street Fighter 5.....52
Sublustrum.....12
The Bard's Tale 4.....62
Wolfenstein: The Old Blood.....66
World of Tanks.....22
Аллоды.....14
Блицкриг.....16
В тылу врага.....18
Вагнеры.....7
Демиурги.....18
Ил-2 Штурмовик.....8
Казаки 3.....30
Код доступа: РАЙ.....12
Корсары.....8
Космические рейнджеры.....6
Мор. Утопия.....10
Операция: Silent Storm.....17
Периметр.....21
Петька и Василий Иванович спасают
Га лак тику.....20
Смерть шпионам.....9
Тургор.....11

**Assassin's Creed: Syndicate** Золото бунта

**Street Fighter 5** Главный файтинг нового поколения

**Wolfenstein: The Old Blood** Режем режим

**Project CARS** Гонщики-теоретики

Avaldos
Торренты зло

**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**
**Assassin's Creed: Syndicate**
**Killing Floor 2**

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**
Assassin's Creed: Syndicate
G2A.com
Need for Speed
Batman: Arkham Knight

**РЕКЛАМА В НОМЕРЕ**


*Обложка:*
Tesoro.....2-я обложка
Jinga.....3-я обложка
Game Insight ...4-я обложка

*В номере:*
ООО «Игромедиа».....65

# ЛУЧШИЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ

## ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ, БУДУЩЕЕ

Во время нашей недавней беседы Тим Шейфер (**Grim Fandango**, **Broken Age**) сказал: «Думаю, мир хотел бы узнать о вашем геймдеве поближе, наверняка у вас на счету не только «Тетрис». Может быть, в России полно творческих людей, делающих замечательные игры, о которых и не подозревают за рубежом из-за языкового барьера. А может быть, я уже давно играю в русские игры и просто не знаю об этом».

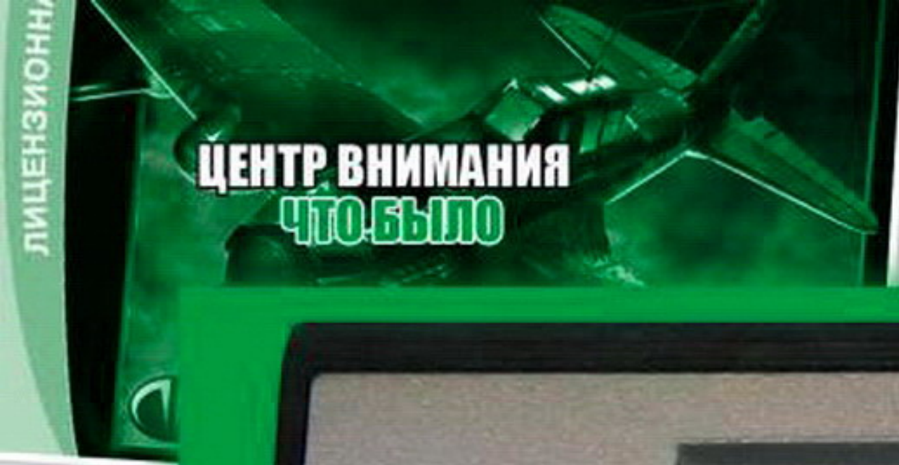
Так и есть. **«Мор. Утопию»** Дыбовского разбирают по частям и анализируют на зарубежных сайтах, виртуальные рыцари неба выбирают **«Ил-2 Штурмовик»**, а Ам Няма из **Cut the Rope** узнают по всему миру. Мы делаем прекрасные игры, у нас богатая история разработки, и, несмотря на все трудности, мы надеемся на светлое будущее.

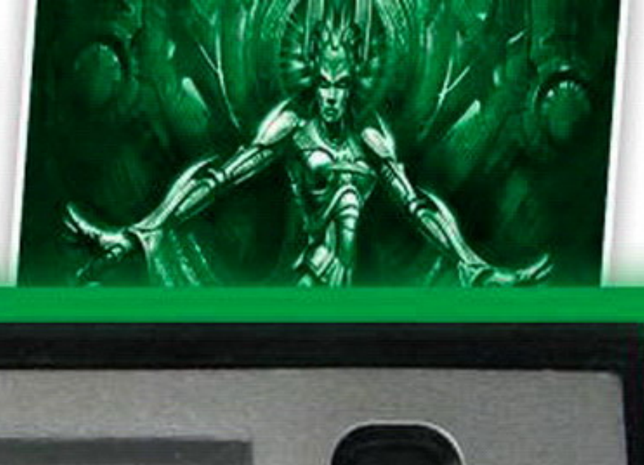
Именно поэтому этот выпуск журнала мы решили начать с самого важного — отечественной игровой индустрии. Мы любим и играем в хиты от студий по всему миру, но, как ни крути, внимательно следим за тем, что делают разработчики из СНГ. И если вы новичок в мире игр или уже забыли, что такое первоклассная российская (белорусская, украинская) игра, наш материал поможет вам получить исчерпывающее представление об отечественном геймдеве.

Мы расскажем, как начинали свой путь известные студии, узнаем, как сегодня обстоят дела у независимых разработчиков, и объясним, какие игры от разработчиков из СНГ ни в коем случае нельзя пропустить. Специально для этого материала мы связались с создателями большинства российских хитов, которые не только вспомнили наиболее интересные моменты разработки, но и поделились своими соображениями о дальнейшем развитии индустрии.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

ЛУЧШИЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ





# ДВАДЦАТЬ ПРОЕКТОВ

## В КОТОРЫЕ СТОИТ ПОИГРАТЬ

*Отечественная индустрия видеоигр никогда не переживала особо светлые времена, тем не менее история знает немало примеров как просто достойных проектов, так и выдающихся произведений искусства. Мы представляем вам наиболее исчерпывающую подборку того, во что стоит поиграть, чтобы составить детальное представление о нашем геймдеве. Если хоть что-то из этого списка по какой-то причине было вами упущено, то положение нужно срочно менять: эти игры сложно не полюбить и нельзя не попробовать.*

### КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Космические рейнджеры в свое время побили все рекорды по оправданности ожиданий, им смело можно приписать хоть тысячу процентов — и не ошибиться. Разработчики из **Elemental Games** не рекламировали игру *никак*, поэтому об игре не знал *никто*, и в конце декабря 2002 года игроки получили баснословный сюрприз на Новый год — революционный симулятор свободы как она есть.

В своей основе **«Космические рейнджеры»** были космосимом в традициях **Elite**, но на деле у игры вовсе не было единого жанра. Тут вам и ролевая система, и текстовые квесты, и пошаговая стратегия,

***ДМИТРИЙ ГУСАРОВ, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР КОМПАНИИ ELEMENTAL GAMES:***

***«Нам хотелось сделать что-то новенькое. У нас был богатый спонсор из Чехии, и оставалось лишь подобрать проект по силам. Я подготовил список проектов, которые мы могли бы реализовать. И выбор пал на «Рейнджеров», так как на тот момент задача показалась наиболее удачной по соотношению трудозатраты/аудитория. Началась работа...***

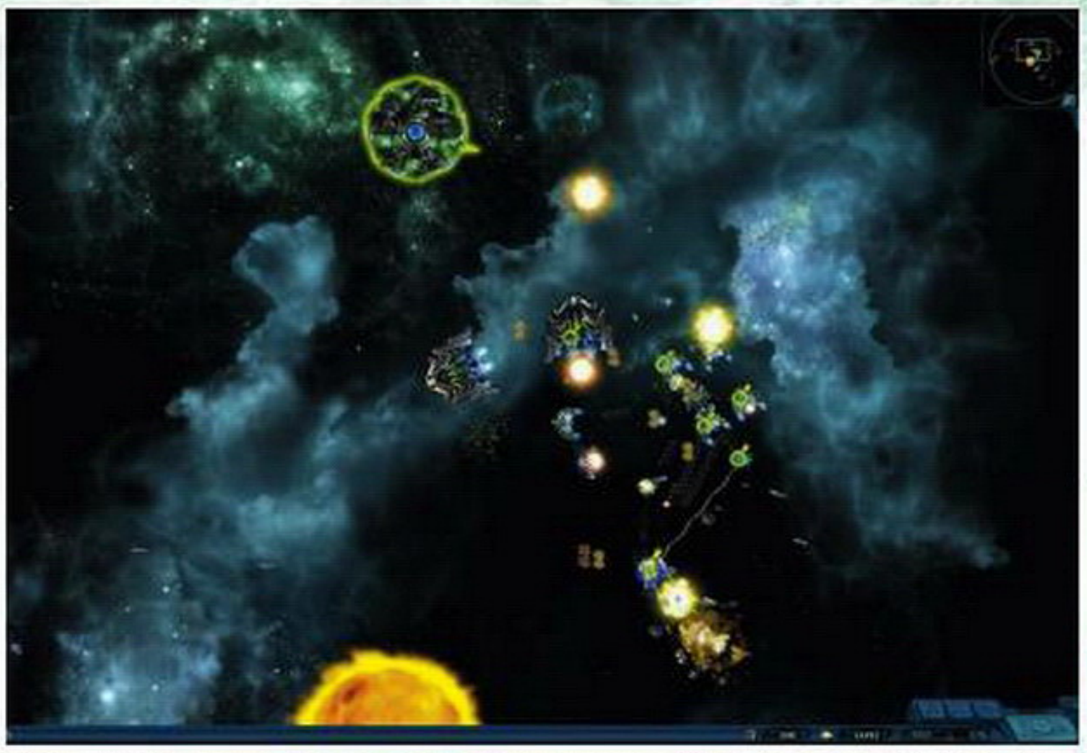
***В момент подписания контракта наш спонсор передумал финансировать проект. Без объяснения причин. Извинился, сказав, что у него свои дела, свои интересы. Тем не менее механизм был запущен и мы продолжили выполнение своего плана.***

***Конечно, у нас изначально был замечательный дизайн-документ. Но от него мало что осталось. Слишком оригинально было все. Судите сами: выдумали свой мир, сделали свой 2D-движок, разработали оригинальный интерфейс, создали свою систему управления, интегрировали в игру аркадные бои, текстовые квесты, так что они есть часть игры, а не отдельные игры. Полет мысли не останавливался. Почему во всех играх все вертится лишь вокруг игрока, тем самым создавая вакуум и неестественность мира? И мы сделали так, что компьютерные капитаны разговаривают друг с другом и нанимают друг друга на службу. В общем, мы вылезли за наш план во все стороны. Превзошли его по всем запланированным параметрам» (из интервью сайту gamedev.ru).***

и аркадный экшен. В сиквеле **«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»** к этому набору добавили и RTS. Что особенно удивительно, разработчики сумели на достойном уровне воплотить все грани своего сложносочиненного детища, сохранив баланс между жанрами.

Банальная завязка «Космических рейнджеров» о вторжении некой новой формы жизни (клисане) на территорию известной Галактики с лихвой окупалась огромным количеством пародийного юмора и увлекательных текстовых квестов. Но куда важнее оказалось другое: море звезд в распоряжении игрока было действительно заселенным. Другие корабли занимались своими делами параллельно нам: торговали, воровали, занимались разбоем — в общем, мир *жил*, и жил убедительно. Вплоть до того, что на низких уровнях сложности войска Коалиции вполне могли победить захватчиков и без участия игрока. А на высочайшем — стремительно кануть в Лету.

Органичное сочетание жанров, динамичная окружающая среда и тотальная свобода игрока обеспечили «Космическим рейнджерам» неиссякаемый потенциал для реиграбельности: каждая новая партия была уникальна и затягивала как в первый раз. Неудивительно, что и «Космические рейнджеры», и их образцовый сиквел «Доминаторы» встали в один ряд с величайшими космическими стратегиями в мире.



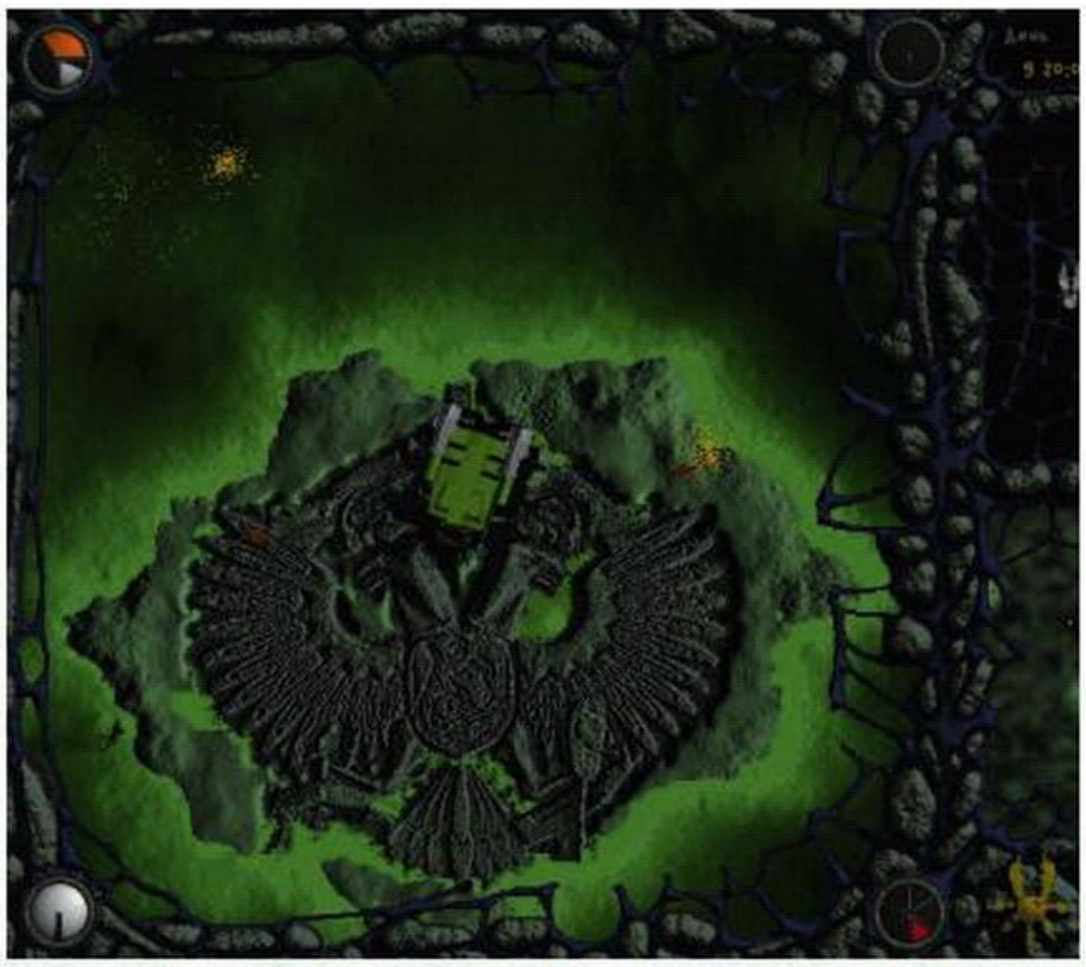
После ухода команды Алексея Дубового вероятность увидеть третью часть улетучилась. Зато переименованная в Katauri Interactive студия подарила нам превосходный ремейк King's Bounty, да еще и с возможностью выбрать лого космических рейнджеров на гербе.

## ВАНГЕРЫ

Что в девяносто восьмом, что сейчас мир УниВанг ⅜ — загадка загадкой. Не важно, сколько страниц блокнота вы исписали собственными толкованиями языка его обитателей, догадками о природе вангеров и бесконечными повторами фразы «Что здесь вообще происходит?!». Всех ключей нам не дали даже разработчики — а если что и дали, то кто их знает, не врут ли они? Когда дело доходит до **«Вангеров»**, доверять нельзя решительно никому — и в этом вся прелесть.

Что такое «вангеры» на языке софти? Да черт их знает, но игру им посвятили знатную. Разъезжая на вполне четырехколесных мехосах, они свободно бороздят миры, развивая удачу и авторитет. Последний без устали падает в реальном времени, и, чтобы не стать раффой, придется активно и безжалостно выживать других вангеров и брать табутаски, надеясь не вытянуть непосильную задачу, да еще и по дешевке. Других способов разузнать крупицы правды о кислотном мире УниВанга ⅜ еще никто не придумал. Разве что поиграть в приквел «Периметр», но это уже совсем другая история.

Бесспорно, «Вангеры» стали не только одной из самых ушлых игр постсоветского пространства, но и самых загадочных. Если игрок с первых секунд не захочет ответить на Главный вопрос всея УниВанга (да-да, «Что здесь вообще происходит?!»), долго он колесить по нему не отважится. Всех остальных ждет невероятной харизмы симулятор вольного скитальца на железном коне, с ролевыми элементами, тотальной свободой действий, крутым саундтреком и безумнейшим сеттингом на нашей памяти.

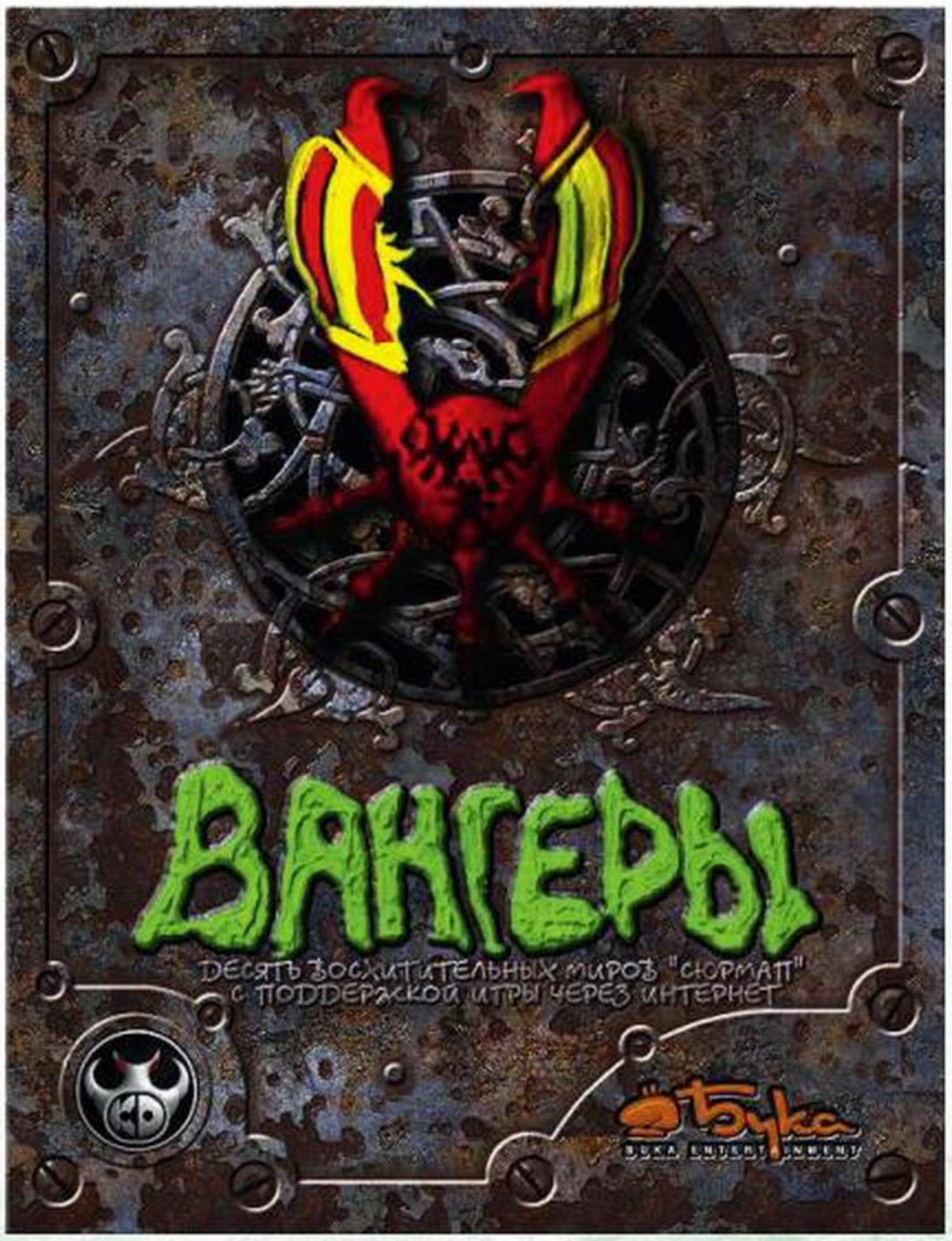


Самое удивительное в этом безумном мире то, что он вполне живой. Например, если другой вангер спустит на вас припасы, но умудрится пережить стычку, в будущем вы рискуете встретить его изрядно потерявшим в авторитете и боевой мощи. А если денег не хватит, то и вовсе безоружным.

### АНДРЕЙ КУЗЬМИН, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР «К-Д ЛАБ»:

***«Я как раз против утверждения, что концептуальность и массовость несовместимы. Как раз наоборот. Игровая индустрия очень молода, еще нет даже устоявшихся школ (как в том же кинематографе). Идет поиск и накопление новой культуры. Первые фильмы тоже были туповаты, хотя, бесспорно, обладали шармом. Но еще не было теории. И это здорово — участвовать в подобном развитии. При этом я не имею в виду, что концептуальность есть синоним сложности.***

***Я никогда не занимался «выпендрежными» проектами... По-моему, игра простая. Я как раз пытаюсь сейчас проанализировать, почему нас так приняли. Но сразу скажу, что, на мой взгляд, создание культовой вещи есть мечта каждого настоящего разработчика. Остальное придет само собой. Очень важно, сколько энергии создатели вложили в свое детище: массы просто должны это чувствовать и откликаться» (из записей виртуальной беседы с читателями Game.EXE).***



## КОРСАРЫ

«Йо-хо-хо, и бутылка рому!» — так в одном предложении можно выразить всю гамму эмоций, обрушенных на игроков в 2000 году усилиями «Акеллы». «Корсары» стали главным симулятором пиратской романтики со времен аж **Sid Meier's Pirates!**, которая и была для создателей главным источником вдохновения — с той лишь разницей, что «Корсары» добавили к формуле **Pirates!** третье измерение и полноценные элементы ролевой игры.

Игра помещала нас в сапоги капитана Николаса Шарпа, которому после пленения испанцами с дальнейшим побегом предстояло определить свою судьбу — поступить на службу одной из трех держав или стать пиратом. Выбор стороны заметно влиял на сюжет, но при любом раскладе Шарп окунался в целое Карибское море возможностей: торговля, поиск сокровищ, выполнение квестов, лихие морские сражения и дуэли, захват фортов — все это на двадцати островах и, разумеется, пространстве между ними.

«Корсары» стали, кроме шуток, игрой мирового уровня, чертовски красивой и увлекательной. Но, как это часто случается с отечественными играми, стать настолько же успешным сериалом ей не удалось.

Долгожданные **«Корсары 2»** были выкуплены корпорацией зла **Disney** и переименованы в **«Пиратов Карибского моря»**, а выход игры был приурочен к сиквелу одноименного фильма. Это сказалось на качестве игры, которая пусть и оставалась на приличном (особенно по «нашим» меркам) уровне, но пьянящего чувства свободы, столь мощно переданного в оригинале, в ней и след простыл.

***РЕНАТ НЕЗАМЕТДИНОВ, СЦЕНАРИСТ И ДИЗАЙНЕР ПРОЕКТА «КОРСАРЫ 2»:***

***«Причин, по которым мы обратились к морю, много. И почва действительно очень благодатная, хотя бы потому, что очень немного разработчиков игр работало и работает в данной области. Кроме того, огромное количество литературы и фильмов подготовили довольно большую аудиторию потенциальных игроков. К тому же нам самим очень хотелось создать что-то свое и оригинальное. И потом — что может быть романтичнее и увлекательнее морских плаваний?***

***Вряд ли вдохновение черпалось из какого-то одного, конкретного источника. Скорее нами двигало желание воссоздать неповторимый дух той эпохи. Обычно бывает очень трудно переложить чье-либо литературное произведение на игру и не потерять при этом стиль и образы, заложенные автором. Поэтому мы решили написать свой собственный сюжет вместо того, чтобы использовать романы, например, Сабатини или Стивенсона. Это дает больше творческой свободы, а также возможность оптимизировать сюжет для нужд игры» (из интервью сайту DTF.ru).***

Вся надежда на возвращение легенды пала на плечи **Seaward.Ru Team**, отличившихся превосходными модификациями для совсем уж постыдных **«Корсаров 3»**, — «Акелла» поручила команде разработку четвертой части. Но вскоре случился кризис 2008 года… и вышло так, как вышло.

«Корсары» — болеем морем задолго до Assassin's Creed 4: Black Flag.

## ИЛ-2: ШТУРМОВИК

Авиасимуляторы никогда не претендовали на популярность в массах, но для настоящего шедевра это не преграда. В 2001 году **1C:Maddox Games** выпустили легендарный авиасим **«Ил-2 Штурмовик»**, единогласно признанный лучшим представителем жанра всеми игровыми изданиями мира. Было за что.

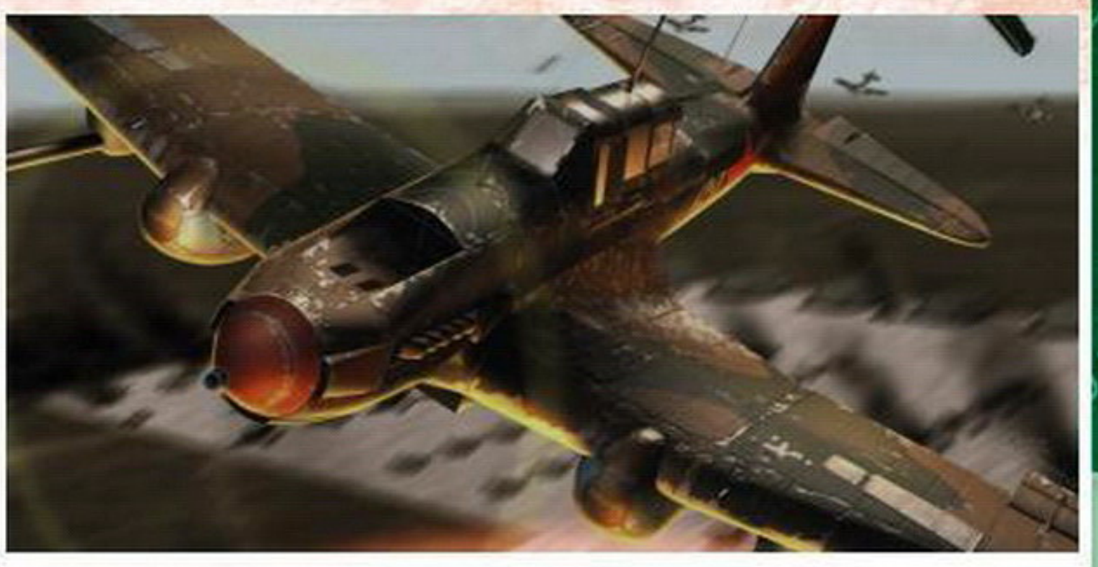
Разработчики приложили титанический труд для создания максимально возможной достоверности происходящего. К разработке были подключены не только современные летчики, но даже ветераны Второй мировой войны — причем не только наши, но и немецкие, и американские. Не поленились в Maddox ознакомиться и с историческими документами, и с чертежами самолетов. На выходе получилась самая достоверная симуляция полета для своего времени — и одна из лучших по сей день. Разумеется, маниакальная скрупулезность накладывала на игрока особые требования: для освоения «Ил-2» во всей красе нужно было хорошенько отточить свои навыки.

Чтобы не отпугнуть игроков поленивее, разработчики реализовали изрядно гибкую настройку аж восемнадцати параметров, от «неуязвимости» до «учета гироскопического момента винта». По желанию игрока «Ил-2» превращалась чуть ли не в аркаду. Поспособствовала популярности и отличная адаптация управления под клавиатуру: чтобы почувствовать себя пилотом, игроку не так уж и сильно требовался джойстик.

Одних только самолетов в игре было 32 типа (если считать модификации, то все 77).

Но еще важнее оказалась политика Maddox в отношении игры. Выходы дополнений продолжались аж до 2007 года, причем многие дополнения не только добавляли букеты нового контента, но и «подтягивали» оригинал — хотя даже на выходе «Ил-2» могла похвастаться превосходной графикой! Более того, игра позволяла любителям моддинга создавать целые кампании и выяснять отношения в мультиплеере на 80 человек, а выбор техники отнюдь не ограничивался только лишь самолетами.

«Ил-2 Штурмовик» стал идеальной игрой для любого, кто хоть раз представлял себя за штурвалом самолета. Стоило немного освоиться, и пути назад не было: игра настолько погружала в свою атмосферу, что хотелось снова и снова взмывать в небо — в день и в ночь, в дождь и в метель. Ну а девушки?! А девушки потом.



## СМЕРТЬ ШПИОНАМ

Стелсовую механику наши разработчики всегда любили, только применяли в странных местах — например, в экспериментальной ролевке «**Проклятые земли**». Настоящий же стелс-экшен в 2007 году выдали **Haggard Games** — и какой! «**Смерть шпионам**» внимательно рассмотрела полированную лысину агента 47 и нашла его талантам наилучшее применение. На полях незримых сражений Второй мировой.

Как и **Hitman**, «Смерть шпионам» подразумевает бесшумные диверсии в тылу. Поиск разведданных, устранение провинившихся и прочая шпионская романтика требуют бдительности, внимания к мелочам и, конечно, всяческих уловок. Переодевание — лишь главная из них.

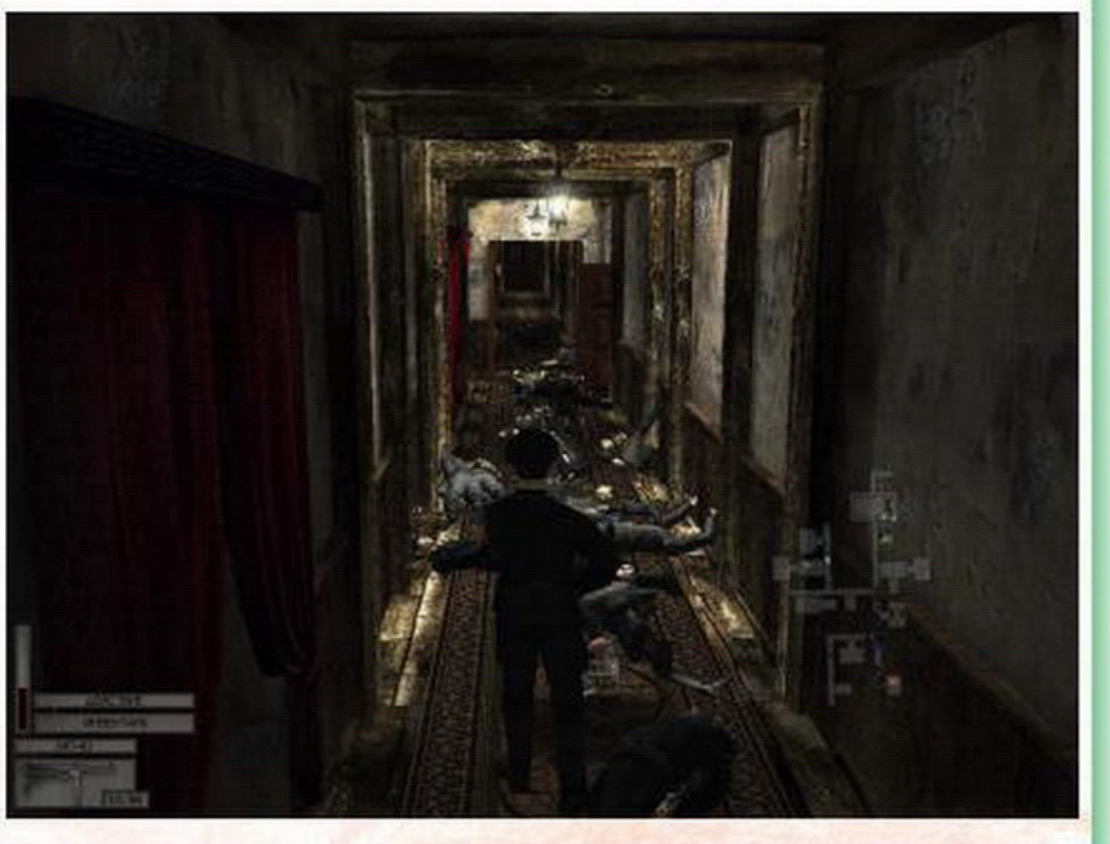
При желании можно попробовать отстреляться, но только на свой страх, риск и голову. Хамелеонья же тактика у Haggard получилась местами даже лучше, чем у их датских наставников. Скажем, окровавленная форма для камуфляжа тут не годится — извольте душить, травить и исхитряться. На переодевание уходит время, а старые вещички придется прятать. Забывчивых ждут неприятные сюрпризы. До таких тонкостей игры о Сорок Седьмом, между прочим, пока не дошли.

«Смерть шпионам» — суровый военный триллер, в который хочется верить вопреки шероховатостям вроде далеко не идеального ИИ. Ближайший аналог — **Velvet Assassin** 2009 года. Обе игры говорят языком развлечений на отнюдь не веселые темы. Через год после выхода для игры «Смерть шпионам» вышло достойное дополнение «**Момент истины**», а вот полноценное продолжение мы ждем до сих пор.

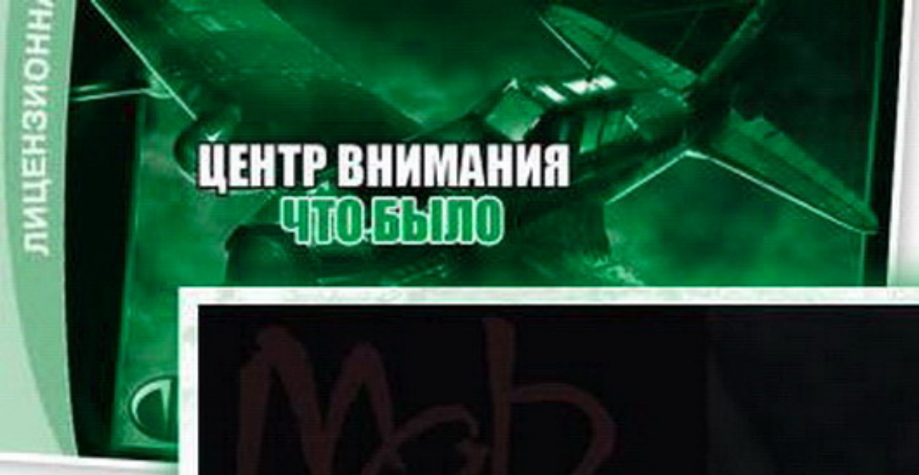
***СЕРГЕЙ ГВОЗДЕВ, HAGGARD GAMES, ПРОГРАММИСТ И ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ:***

***«Очень забавным был первый, пробный запуск игры. Игроку отключили бессмертие и отправили выполнять первую миссию оригинала. Вектор-карты тогда не было, боты видели игрока издалека и отлично стреляли... В итоге в густой траве игрок мог играть минуты три — потом получал пулю в голову. Ну а если серьезно: за четыре года разработки случалось очень много интересных ситуаций, но напрямую с разработкой они были редко связаны, обычные перипетии в жизни коллектива... Хотелось бы отметить комментарии игроков на официальном форуме игры — было невероятно интересно читать».***

***«Зарубежные отзывы были приятным сюрпризом для нас. В целом отношение к оригиналу было позитивным и со стороны западной прессы, и со стороны игроков. На GameRankings средняя оценка игры была выше 70%, а крупнейший игровой портал IGN оценил игру в 8.0 по десятибалльной системе — для российского проекта это очень хороший результат» (из интервью сайту gametech.ru).***



Локации тут просторные, и руки у игрока развязаны. Разве что по дизайну заданий игра уступает разнообразию Hitman, зато здесь необычный взгляд на войну.
Как вам миссии в стане союзных Англии и США?



## МОР. УТОПИЯ

Сейчас независимая студия Николая Дыбовского **Ice-Pick Lodge** едва ли нуждается в представлении даже за пределами родины, но десять лет назад их дебютный проект **«Мор. Утопия»** был той самой темной лошадкой, судьбу которой нельзя предугадать до последнего. Уже на стадии разработки было ясно: люди делают иначе. А во что такой нестандартный подход выльется, оставалось лишь делать ставки да наблюдать.

«Мор. Утопия» категорически отказывалась раскрываться ценителям составляющих — слишком много претензий и барьеров она для них возводила. Странная боевая система, просроченная графика и дешевизна многих игровых элементов помешали иным игрокам и даже журналистам оценить ее по достоинству. Не помогали сближению и полные метафор витиеватые диалоги, и важность контекста, и гнетущее чувство предоставленности самому себе. И тем не менее «Мор. Утопия» нашла свою аудиторию, способную увидеть те свойства игры, которые не свести к набору ее «шестеренок», — ее, если хотите, душу.

Концепция игры строилась вокруг абстрактного степного города, вырванного из нашего с вами пространственно-временного континуума, но все равно неспособного избежать гибели. Воплотилась смерть в эпидемии песочной язвы, стремительно пожирающей и город, и его жителей. На этой сцене и разыгрывается пьеса для трех героев, судьбы которых тесно переплетены в схватке с неотвратимым.

### ПЕТР ПОТАПОВ, АРТ-ТЕХНОЛОГ СТУДИИ ICE-PICK LODGE:

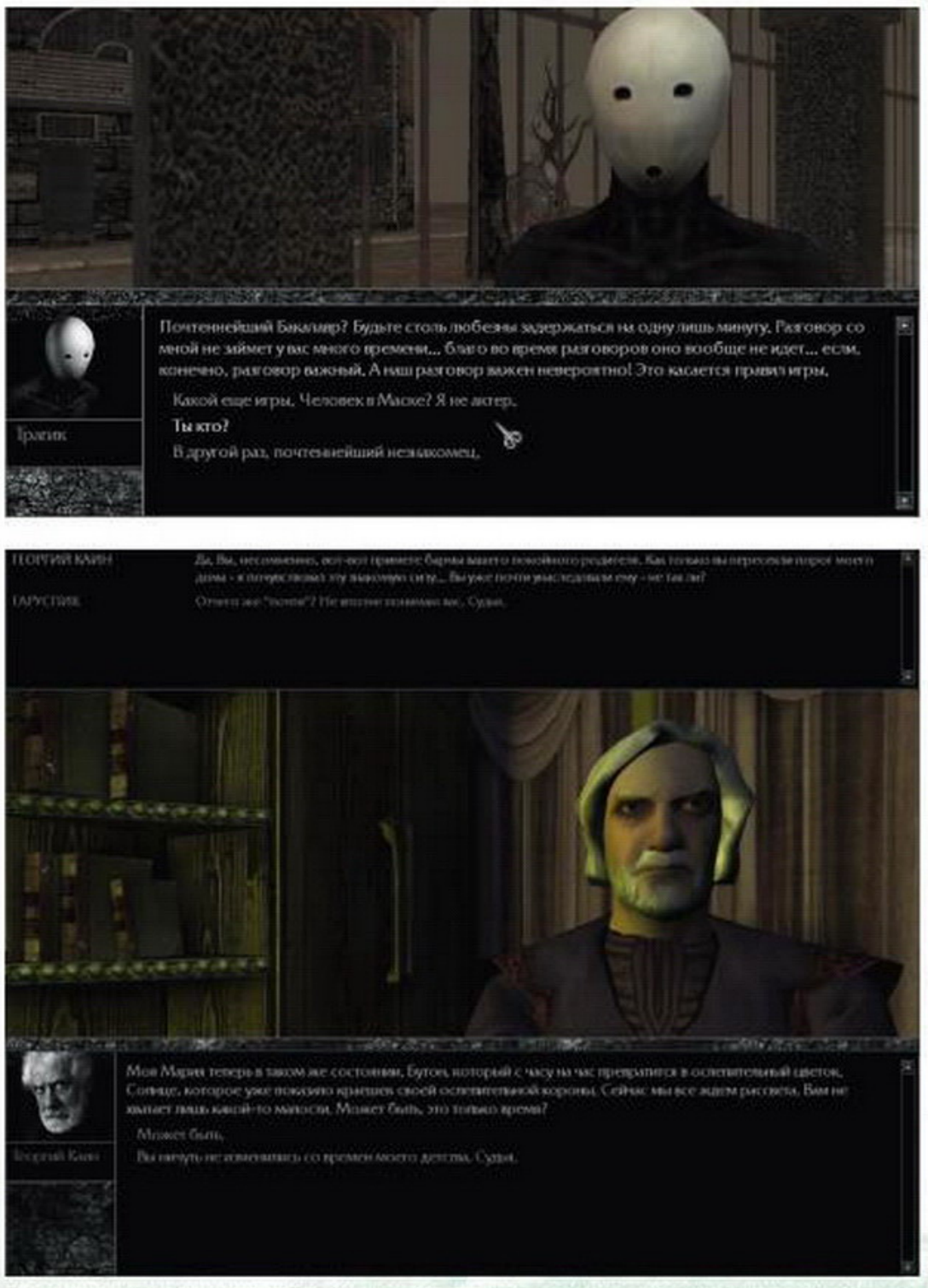
***«Когда мы приступили к «Мору», мы вообще не умели делать игры. Совсем. Нам повезло, потому что наш продюсер, Иван Бунаков, пришел в «Буку» одновременно с нами и слабо представлял себе степень нашего невежества. Вопрос о наличии производственного плана он поставил к середине второго года разработки. Дыбовский первые полгода занимался исключительно написанием «новеллы в игровом сеттинге», потому что сценарии он писать тоже не умел и никак не решался приступить к этой задаче. Изготовление первого дома в 3D (с промоделенными решетками на окнах при лимите в 1000 полигонов) было преподнесено издателю с триумфом, как серьезная победа нашего оружия. Иван вежливо спросил, когда будет демоверсия. Через полгода Айрат Закиров торжественно позвал Николая к своему монитору и показал, как мальчик бежит от двери к центральной площади города. Николай спросил: «Как, это все?» Айрат потемнел лицом, посмотрел Дыбовскому в глаза и сказал: «Эта демка стала для меня откровением. Мы добились того, что мальчик бежит не куда хочет, а куда надо. Знаешь что — я на тебя обиделся». Обида на товарища в «Айспик Лодж» уже тогда была настолько неслыханным и экстраординарным событием, что Дыбовский немедленно побежал за ящиком коньяку. Инцидент был исчерпан».***

### НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ, РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ ICE-PICK LODGE:

***«Илья Калинин, арт-директор «Мора», на момент подписания контракта с издателем увлекался фотографией. Было решено весь визуал игры строить на черно-белых фототекстурах, не говоря уже о всех элементах GUI. Всех персонажей нужно было фотографировать, искать актеров. Искали, естественно, по знакомым и друзьям, каждый приводил в студию на пробы весь свой карасс — родственников, девушек, кредиторов. Мы были в ужасе от того, что еще не успели обзавестись детьми, и понятия не имели, где брать старика на роль Георгия Каина (мысль о том, чтобы пригласить Настоящего Актера, вызывала ужас — «разумеется, никто не согласится»). Илья был человеком с очень твердой этической позицией и в какой-то момент сказал: я категорически отказываюсь видеть в роли главных героев (которые могут умереть в игре) живых людей — бесконечные смерти героя с твоим лицом плохо повлияют на карму. Неэтично — и точка. Именно по этой причине в роли главных героев выступили сами разработчики. Это была добровольная жертва на алтарь искусства».***

Впрочем, никаких жестких рамок спектакль не навязывает — ведь режиссер здесь вы. Двенадцать внутриигровых дней текут в реальном времени, приближая финал. Главная же задача игрока — дожить до него, а уж как проводить отмеренные дни, вопрос сугубо индивидуальный.

Чтобы приблизить спектакль к реальности, героев наделили рядом параметров, определяющих здоровье и самочувствие. Технически это превратило «Мор. Утопию» в гибрид детективного квеста, ролевой игры и survival horror — с той лишь разницей, что игра не пугает нас в привычном смысле. Ее задача — не запугать игрока, а вызвать у него дискомфорт. «Мор. Утопия» одновременно провоцирует на диалог своей метафоричностью и недосказанностью и пытается вытолкнуть из себя, что делает ее атмосферу только притягательнее. Своенравность стала одним из ее главных козырей в борьбе за игрока, и теперь мы с нетерпением ждем ремейка: что бы ни заготовила для нас команда Дыбовского, это будет одно из ярчайших впечатлений года.




По количеству и качеству текста «Мор. Утопия» даст сто очков вперед многим современным произведениям.

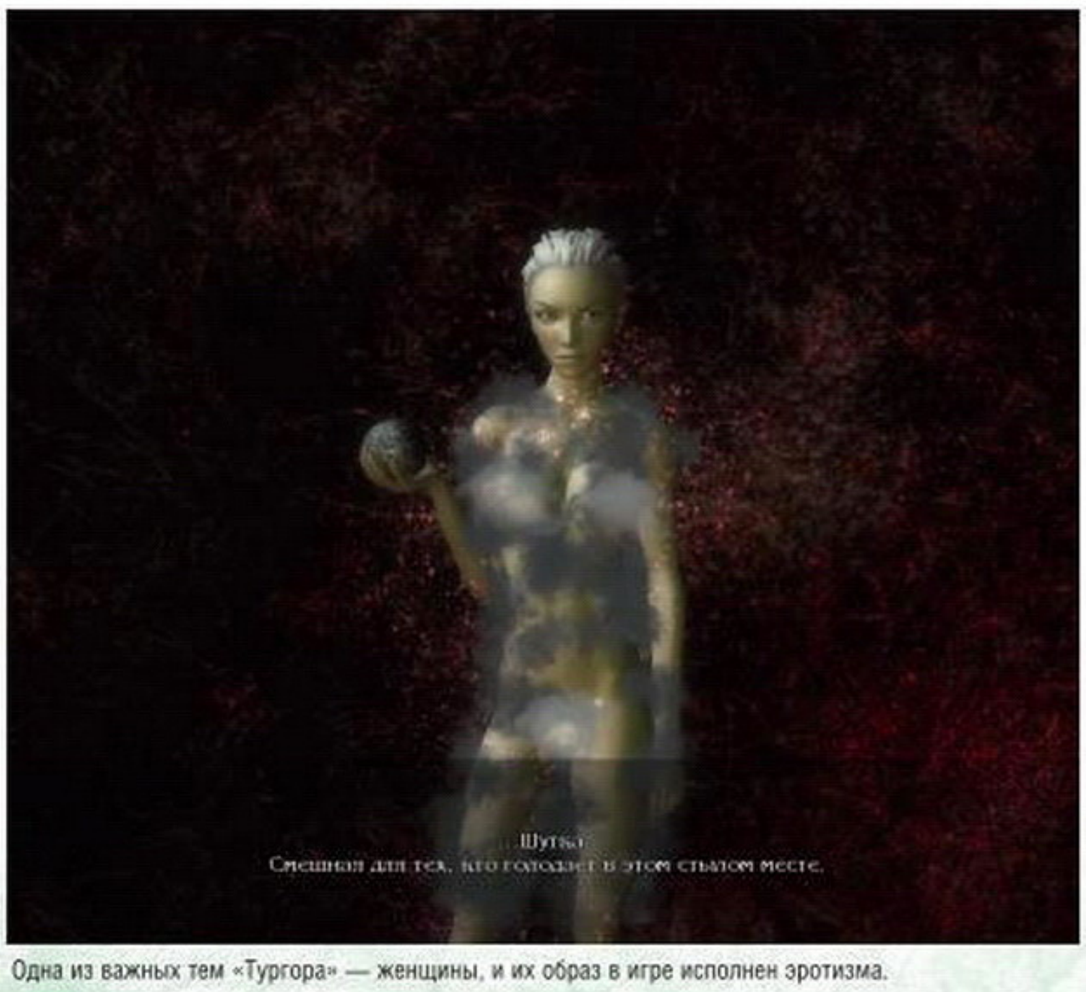
## ТУРГОР

Ice-Pick Lodge можно упрекнуть в чем угодно, но только не во вторичности. Их «Мор. Утопия» стала грандиозной театральной постановкой от видеоигр. А вышедший два года спустя «**Тургор**» интриговал ничуть не меньше. Это тоже артхаус, но выразительные средства в нем уже совсем иные.

Если «Мор. Утопия» вплетала сюрреализм в привычную для нас реальность, то «Тургор» похож на поток образов и красок, для простоты восприятия принимающих знакомые очертания. Здешний мир, Промежуток, чужд нашим представлениям о реальности, он организован по принципиально иным правилам — и навязывает их нам.

Все здесь живет и дышит *цветом*, не исключая и главного героя. Цвет — единственный ресурс, позволяющий существовать и влиять на мир. Цвет постоянно утекает сквозь пальцы и поэтому всегда отчаянно нужен. Его придется расходовать очень грамотно, ведь жизнь — это не только потребление, но и умение отдавать, пожинать плоды усилий.

Если проще, то «Тургор» обращается к механике ролевых игр, но превращает ее в метафору. Создание цвета, «рисование» боевых заклинаний, разные эффекты цветов — все это неотъемлемая часть эстетики мира и сюжета. «Тургор» — не обычная игра, и садиться за нее следует в полной готовности размышлять и любоваться красотой чистого искусства. В противном случае вы рискуете стукнуться лбом о порог вхождения и разочароваться.



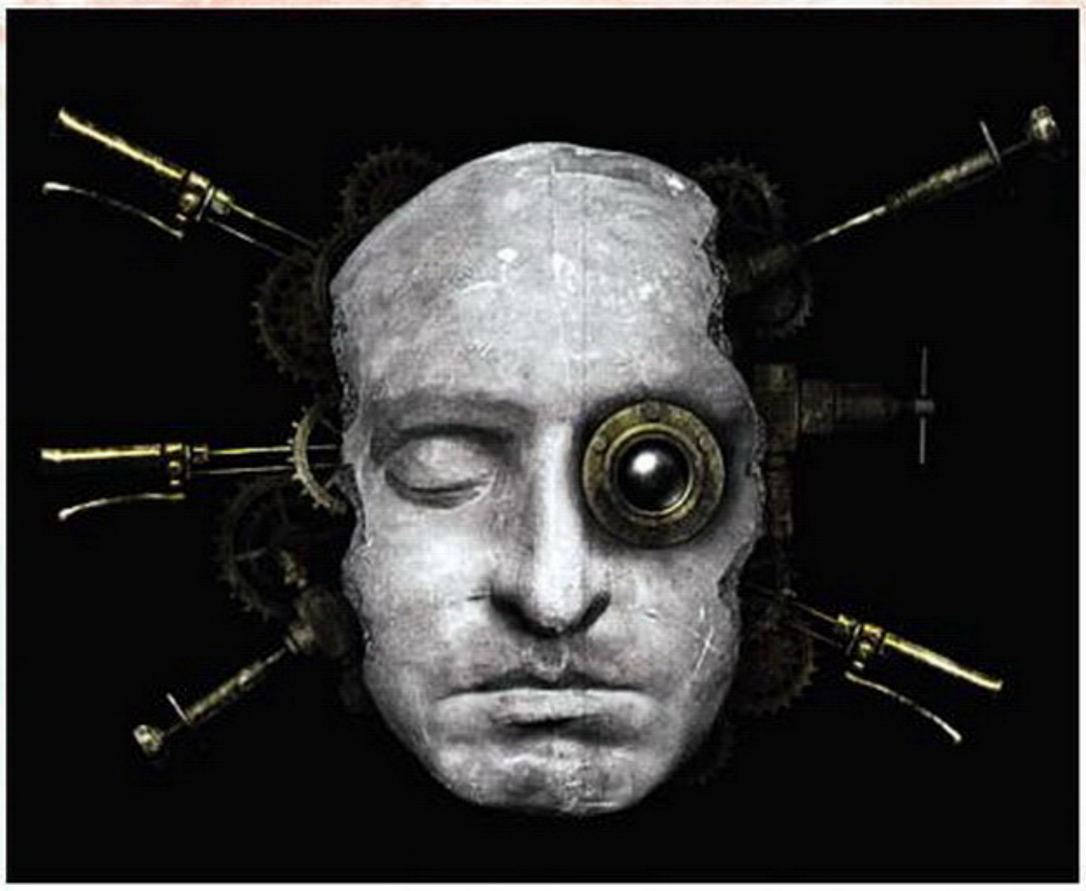

Одна из важных тем «Тургора» — женщины, и их образ в игре исполнен эротизма.

### ВАСИЛИЙ КАШНИКОВ, КОМПОЗИТОР И ЗВУКОРЕЖИССЕР:

***«Первое озвучание «Тургора» было катастрофой. Построено расписание, назначены актеры. Большие тексты про сюрреалистический мир, главные герои которого, Пурпур, Нерва, Лимфа Цвета, Покои и Пределы, вызвали у актеров когнитивный коллапс. Ситуация усугубилась тем, что реплики даются актерам вне контекста, в алфавитной очередности, так, как имена файлов выстроены в саунд-проекте. Никто просто не понимал, о чем идет речь. Уже через полчаса Дыбовский понял, что трудно добиться даже осмысленного прочтения всей этой метерлинковской ахинеи, не говоря уже об интонировании. Елена Ивасишина в какой-то момент закричала: «Я не могу это читать! Это написано не по-русски!» Мы поняли, что это провал, отменили всю озвучку и кинулись сокращать тексты. Через неделю нам внезапно позвонила Ирина Борзунова. Она (единственная!) сказала: «Я прочитала весь сценарий и поняла, что вы имели в виду! Это гениально, и теперь я знаю, как это читать». И точно — прочитала потрясающе. Нужно было всего лишь потратить час на ознакомление с сеттингом игры. В итоге Борзунова озвучила 70% всех женских персонажей — и совершенно разными голосами».***

### НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ, РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ ICE-PICK LODGE:

***«Тургор» сначала не хотел подписывать никто. Концепт был еще более упоротым, чем это все получилось в итоге. Выход «игра про голых женщин, где надо только рисовать» в сочетании с жутким босховским концептом брата Патриарха (от которого после четырех неудач пришлось оторвать эрегированный член) вызывал у издателя понятные вопросы. Первым из них обычно был: «Что ж вы курите-то, черти?» — и после десятого повторения он уже не ставил нас в тупик. Было заготовлено 3-4 стандартных ответа (в зависимости от возраста и статуса представителя издательства). Деньги стремительно заканчивались. На «Новый диск» мы вышли 10 ноября. Накануне мы опорожнили коробку из-под виски, в которую на протяжении разработки «Мора» сбрасывали мелочь из карманов, — к счастью, там было достаточно пятирублевых монет, чтобы продержаться на хлебе и кефире еще месяц. «Новый диск» ухватился за слово «рисовать» — как раз тогда они стали эксклюзивным дистрибьютором «Нинтендо» и собирались разработать игру, полностью раскрывающую возможности Nintendo DS. «А у нас под это дело и PC-игра почти готова (имелось в виду «начали писать диздок»), — сказали мы. — Может, заодно и ее подпишем?» Дима Бурковский решил, что заодно можно и PC: раз почти готово, почему бы нет? В итоге PC-версией все и ограничилось. Грянул кризис 2008 года, и «Новый диск» сменил приоритеты».***



## SUBLUSTRUM

Квест **Sublustrum** от питерской студии **Phantomery Interactive** стал доказательством того, что Ice-Pick Lodge не исключение из правил и российским разработчикам игры как произведения искусства даются куда лучше, чем просто игры-развлечения.

Sublustrum — это классическое приключение в лучших традициях **Myst**, но прелесть его не в нововведениях и оригинальных геймплейных находках — они есть, но погоды не делают. Ее делает звук. И цвет. И то, как игра обращается с нашим хрупким восприятием. Завораживающие образы подсознания, мерно плывущие на волнах меланхоличного dark ambient, — вот что такое Sublustrum.

Да, тут нас ждут обыденные занятия в духе Myst. Логичные, временами сложные головоломки, педантичный перебор предметов, чтение многих и многих записок, изучение локаций. Но какие это локации! Медный стимпанк, проекция черно-белой пленки, сепия выцветших фотографий, пространственные парадоксы...

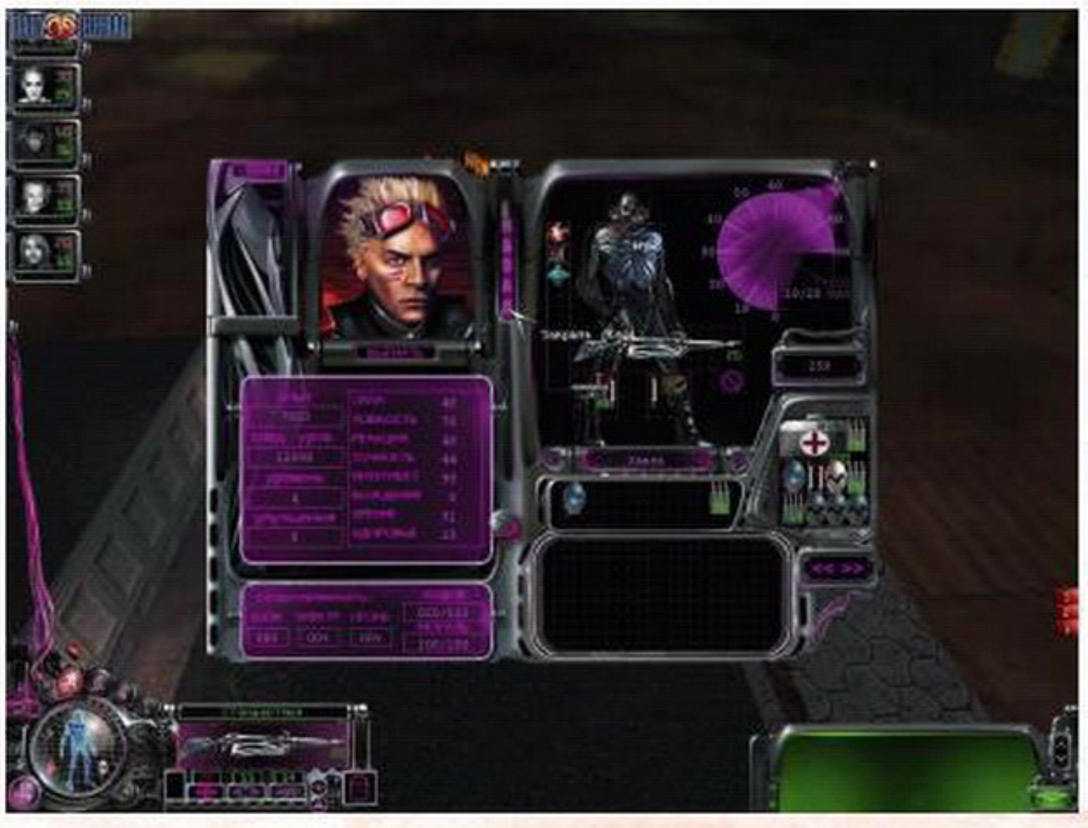
Sublustrum с тем же успехом мог бы стать интерактивной аудиовизуальной инсталляцией — но не стал. Он рассказывает сюрреалистичную детективную историю с психологической подоплекой и собственной логикой недосказанности. Путешествие по туманным закоулкам подсознания не приведет вас к единому выводу по поводу того, что происходит, но даст сразу несколько одинаково осмысленных вариантов — и полное право выбрать самый уместный для вас.

Sublustrum не из тех игр, что угодят всем и каждому. Это настоящий артхаус от индустрии, созерцательный и задумчивый. Он не разменивается на подсказки — и потому все-таки бросает вызов. Но этот вызов на равных примут и поклонник Myst, и просто ценитель эстетики декаданса. Остальным же перед запуском не помешает немного лирической или даже экзистенциальной тоски.

Музыка в Sublustrum играет ключевую — если не самую важную — роль. И она чертовски хороша.

## КОД ДОСТУПА: РАЙ

«**Код доступа: РАЙ**» от MiST land стал, вероятно, главным игровым киберпанком в наших пенатах. Как и «**Операция: Silent Storm**», он опирается на хардкорный тактический геймплей, но на сей раз мы имеем пессимистичное будущее, имплантаты, боевые «робоцыпы» и лихо закрученный нелинейный сюжет о борьбе с Большим Братом.



Атмосфера киберпанка в обеих частях на высоте.
Во многом это заслуга бесподобной электронной музыки и качественной озвучки.

Мир отлично проработан, поэтому задания стоит выполнять с умом: в условиях столкновения интересов разных группировок ваши решения имеют не всегда приятные последствия.

По ходу сюжета местный борец с системой (хакер по имени и по профессии) сколотит отряд из шести героев, каждый со своим характером и, как правило, узкой специализацией. Развиваться можно за счет опыта — или имплантатов и нового оружия, но переучивать бойца себе дороже, придется подгонять тактику под сильные и слабые стороны союзников. Нюансов в боевой системе уйма, а противники не только умны, но и многочисленны.

Два года спустя успех игры закрепила и приумножила «**Власть закона**», показавшая тот же мир глазами полицейского. Масштаб операций возрос, сюжет нисколько не утратил нелинейности, а игровой процесс — сложности и глубины. Графически обе игры отлично сохранились. Чем не повод приобщиться в ожидании нового **Deus Ex**? Реиграбельность у обеих колоссальная.



## EX MACHINA

Постапокалиптические мотивы, несмотря на мнимую исчерпанность и нишевость, прочно укоренились в массовой культуре. В наших краях к **Fallout** и присным питают особо теплые чувства, хотя далеко не весь русскоязычный постапокалипсис достоин внимания. **Ex Machina** достойна.

Графика в игре не передовая, но полюбоваться есть чем.

Правда, именно позиционирование как «Fallout на колесах» и стало ахиллесовой пятой игры. С ролевой классикой ее роднят разве что километры убитой прогрессивным человечеством природы, пустынные пейзажи и редкие, по-дарвиновски жестокие островки «цивилизации».

На деле же ближайший ориентир тут «**Вангеры**», о которых мы писали в первой части цикла. Только «Вангеры» ставили на психоделический и откровенно безумный мир, а Ex Machina — на те самые романтичные пустоши, таящие в себе угрозу. Колесить по живописным руинам под прекрасно подобранную музыку — особое медитативное удовольствие.

Есть здесь и задания, и нелинейный сюжет средней руки, и кое-какая торговля, но в конечном счете все упирается в вашу любовь к романтике постапокалипсиса на колесах: если вы готовы часами созерцать пустоши, время от времени отстреливаясь от бандитов, Ex Machina вам может хватить надолго. Если нет, то в крайнем случае вас ждет не идеальная, но приятная игра.

## KING'S BOUNTY

В 1990 году студия **New World Computing** обрадовала пользователей MS-DOS игрой **King's Bounty**. Новинка, сочетающая путешествия героя по глобальной карте с тактическими пошаговыми сражениями его войск, произвела фурор, была перенесена на каждый калькулятор и буквально сформировала новый жанр, который впоследствии подарит нам культовые **Heroes of Might and Magic** и **Disciples**. Технически игра не блистала, но это никого не волновало — King's Bounty полюбили сразу и навсегда. А особенную славу она обрела в наших краях, чему доказательство — замечательный ремейк, выпущенный в 2007 году российской студией **Katauri Interactive** и превратившийся в самостоятельную серию.

Будучи ремейком, «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**» честно повторяет механику оригинала, внося аккуратные поправки и дополнения. Выбираете одного из трех героев и уже на тренировочной миссии отправляетесь выручать принцессу из лап дракона.

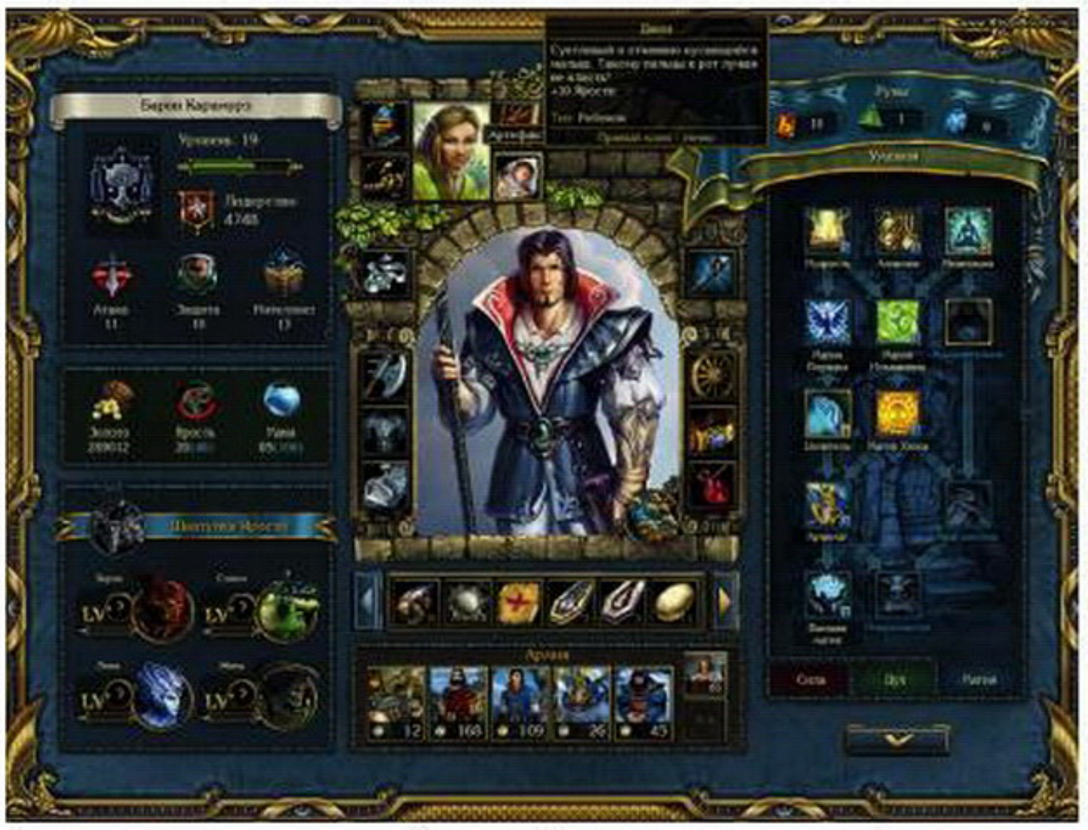
Путешествовать предстоит не в гордом одиночестве, а с целой армией, которую можно покупать в замке или пополнять по дороге. Сам герой перемещается в реальном времени, сражения же ведутся в пошаговом режиме. Количество и качество войск зависят как от личностных качеств героя, так и от суммы в вашем кармане, что мотивирует исследовать мир, развиваться и искать сокровища. Солдаты своенравны и привередливы, не заплатим им жалованье — дезертируют, а если оставим без внимания их личные пристрастия (чванливые паладины со всякой нежитью на одном поле морды врагу бить не станут!), инициатива бойцов катастрофически рухнет.

Обновленная King's Bounty стала идеальным ремейком, какого поклонники всегда ждут, но, увы, редко получают: она преумножила

***ДМИТРИЙ ГУСАРОВ, РУКОВОДИТЕЛЬ KATAURI INTERACTIVE:***

***«Вообще, даже в самых смелых планах игра у нас была… поменьше, что ли. Просто, когда начинаешь создавать новый мир, он постепенно обрастает деталями — и процесс этот может идти до бесконечности. И это скорее не недостача персонажей в конце, а их избыток в начале. В игре 400 диалогов и более 300 персонажей с уникальными портретами. Это очень немало для игры жанра «приключение с элементами ролевой игры». Другие миры, ключевые исторические персонажи и события — многое из этого появлялось уже в процессе непосредственного создания локаций и миссий. Без предварительных проработок» (из интервью сайту gametech.ru).***

достоинства оригинала умеренными нововведениями и фантастической работой дизайнеров. В «Легенде о рыцаре» гармонично всё — красочная картинка, романтическая музыка и выверенная боевка. А неизменные шутки и забавные коллизии разряжают атмосферу: вместо героического пафоса тут добродушная ирония, пародии на штампы и прочие прелести постмодернизма. Не играть в этот шедевр — значит многое потерять!



Немалую долю очарования и юмора обеспечивает Шкатулка ярости, которую герой отыскивает по ходу дела. Ее обитатели расширяют наши тактические возможности в бою.

## АЛЛОДЫ

В 1998 году прославленная ныне студия **Nival** завершила работу над одним из своих знаковых творений. «**Аллоды: Печать тайны**» оказались причудливой смесью ролевой игры и стратегии в реальном времени — притом настолько удачной, что проект обрел в нашей стране бешеную популярность, умудрился окупиться, невзирая на разгул пиратства, и

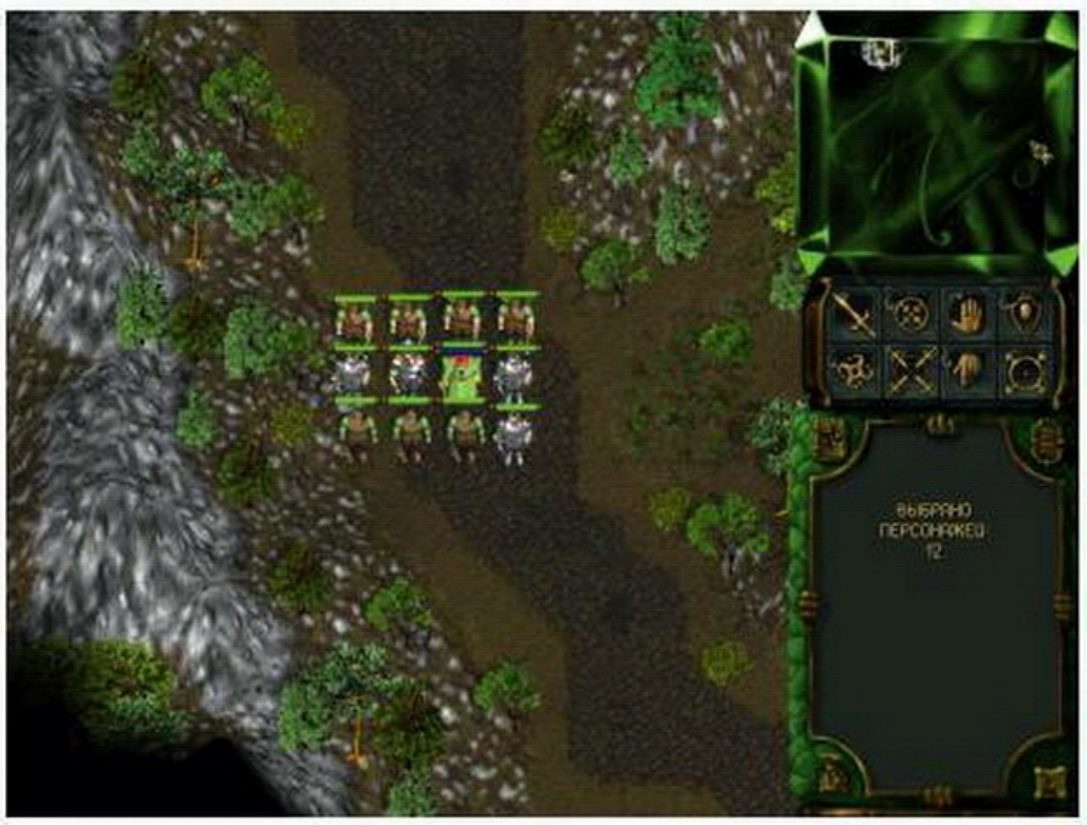
***СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР NIVAL:***

***«Это был первый проект от Nival, но не первая моя игра, да и в команде были опытные люди. «Аллоды» делались на большом энтузиазме, в достаточно спартанских условиях и в сжатые сроки. Изначально игра задумывалась онлайновой, но это был 1996 год, поэтому онлайна толком не было, он только появлялся в России, — рассчитывать на большую аудиторию не получалось. Тем не менее сетевая поддержка в игре все-таки есть: 16 на одном сервере. Было около тысячи человек, которые играли вместе».***

привлек внимание западных игроков и журналистов. Не исключено, что именно «**Аллоды**» проторили российским играм дорожку к успеху.

Достоинств у игры хватало: и увлекательная история, и просторный, глубоко проработанный мир, и, что ныне уже конек хороших российских игр, ориентированный на тактику, выверенный геймплей. Местная система развития не позволяет стать суперменом, тренируясь на крысах, тут каждая стычка вынуждает включать мозги и грамотно пользоваться умениями героев и «пушечным мясом» в лице недешевых наемников. Для полноценной ролевой игры «Печать тайны» однобока, а для RTS — простовата, но именно в сплаве двух жанров ее механика работает замечательно, поэтому игровой процесс увлекает и по сей день.

«Аллоды» вскоре обросли продолжениями, самым удачным из которых стали «**Проклятые земли**». Игру торжественно перевели в три измерения (получилось чертовски красиво), а механику переделали почти с нуля: RTS/RPG превратилась в ролевой стелс, не растеряв при этом тактических достоинств и сюжетных изысков. «Проклятые земли», пожалуй, до сих пор остаются вершиной развития серии.



Изначально «Печать тайны» должна была стать онлайновой ролевой игрой, но Nival пришлось отложить воплощение этой идеи до выхода «Аллодов онлайн».

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

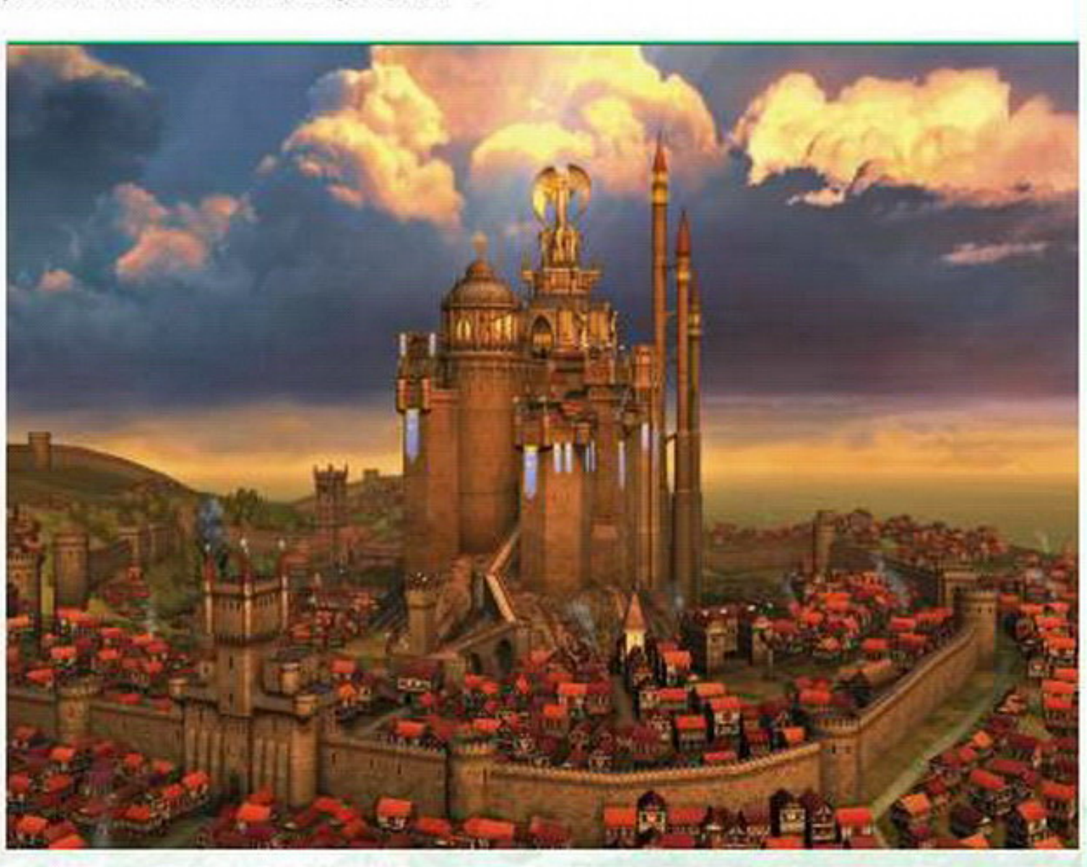
Heroes of Might and Magic, пожалуй, одно из самых громких названий в игровой индустрии. Родившись как ответвление от ролевого сериала **Might & Magic**, эта серия пошаговых стратегий переросла в совершенно самодостаточное явление, а слава ее затмила славу «родительницы» — и всех возможных конкурентов заодно. В необозримые выси серию вознесла без пяти минут идеальная **Heroes of Might and Magic 3**, поэтому, когда в четвертой части разработчики всерьез изменили механику, многие поклонники рвали и метали. И тут на выручку пришли «наши».

### СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ:

***«На тот момент мало кто сотрудничал с крупными издателями, опыта такого почти не было. Работать по известному бренду, особенно такому, как «Герои», — большая ответственность. У нас некоторый авантюризм был: как только мы узнали, что Ubisoft получила права на бренд и собиралась дальше его развивать, то сразу связались с компанией, предложили сделать игру — в Nival достаточно было фанатов в студии, включая меня.***

***Да и вообще в России было много поклонников «Героев», поэтому мы были уверены, что сможем сделать хорошую игру. В конечном счете мы смогли убедить Ubisoft. У нас к тому моменту уже были «Демиурги», мы достаточно много опыта получили, поэтому делать «Героев» было проще. Не могу сказать, что мы сделали лучшую игру в серии, это пускай другие решают, но то, что Heroes 5 — одна из лучших, это уж точно. Последующие игры в этой серии, к сожалению, уже не настолько популярны».***

*Да и вообще в России было много поклонников «Героев», поэтому мы были уверены, что сможем сделать хорошую игру. В конечном счете мы смогли убедить Ubisoft. У нас к тому моменту уже были «Демиурги», мы достаточно много опыта получили, поэтому делать «Героев» было проще. Не могу сказать, что мы сделали лучшую игру в серии, это пускай другие решают, но то, что Heroes 5 — одна из лучших, это уж точно. Последующие игры в этой серии, к сожалению, уже не настолько популярны».*



Асхан может отпугнуть своей нарочитой карамельной сказочностью, но атмосфера игры это сглаживает.

Разработку пятой части поручили русской студии Nival Interactive, и она выбрала самый верный путь. Если четвертая часть стала своего рода революцией, то Nival устроили «Героям» реставрацию — вернули на фундамент всеми любимой HoMM 3, учтя опыт четвертой части, ну и от себя немного добавили.

Главными нововведениями в пятых «Героях» стали полный переход в три измерения и переосмысленный мир. Да, Асхан — это самое обыкновенное фэнтези, вычурное и цветастое. Зато как игра пятая часть ровно то, чего и хотели поклонники: старые добрые третьи «Герои» на новый лад, с улучшенной и дополненной механикой, отличным сюжетом, завлекающей сказочной атмосферой и симпатичной картинкой.

Пятая часть не затмила HoMM 3, но сделала главное — возродила, казалось бы, захиревшую серию. А после всех выпущенных патчей и дополнений стала, вероятно, и одной из самых сбалансированных игр в серии. Жаль, что ныне «Герои» вновь отчаянно нуждаются в «возрождении».

## БЛИЦКРИГ

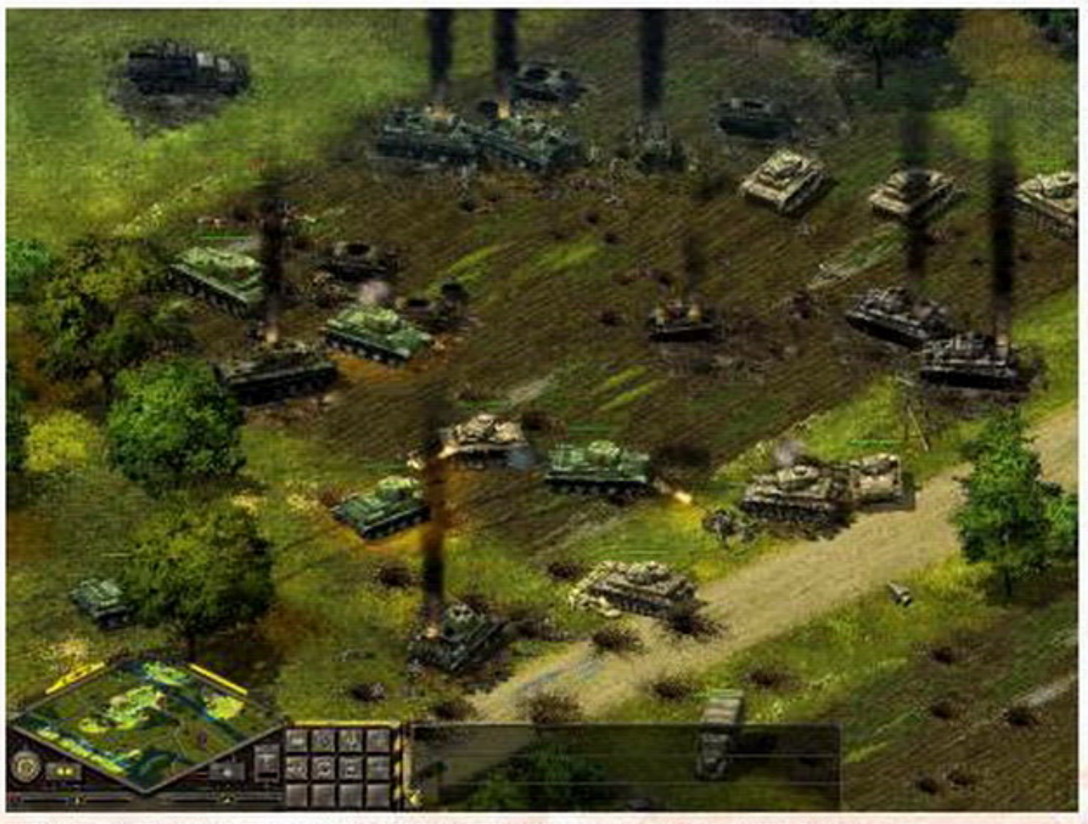
Самый первый «**Блицкриг**» стал не просто подарком, но самым настоящим шедевром. Nival показали, насколько они чтут российскую историю, — настолько, что сделали, вероятно, лучшую стратегию о Второй мировой на тот момент, обыграв **Sudden Strike** на ее же поле. И закрепив результат образцово-показательным продолжением.

«Блицкриг» привлекает своим камерным, но ювелирно точным взглядом на войну. В отличие от большинства стратегий своего времени, он отбросил классическое строительство базы — только войска и тактика. Войск вам выдают, как правило, немного, поэтому сражений масштаба Курской битвы не ждите, а вот склад захватить или городок зачистить — это можно.

Там же, где враги превосходят вас числом, придется уравновешивать это превосходство умом. Благо для ума тут настоящий пир: нужно анализировать местность, использовать трехмерный ландшафт, грамотно сочетать разные рода войск, проворачивать многоходовые комбинации и параллельно учить историю. С информативностью у «Блицкрига» все в полном порядке. Из местного руководства можно узнать много нового — например, про уязвимые места бронетехники.

Второй «Блицкриг» избавился от большинства недостатков оригинала, стал реалистичнее, детальнее и заметно сложнее — уже хотя бы потому, что козырной туз артиллерии здесь роскошь, на которую лучше особо не рассчитывать.

Теперь же разработчики готовят триумфальное возвращение серии — третью часть с новеньким асинхронным мультиплеером. Ну а мы ждем и надеемся на все ту же камерную, суровую и реалистичную игру, в которой нюансов не меньше, чем орденов на груди у ветерана.



В обоих «Блицкригах» по три кампании: за СССР, союзников и Германию. Каждая миссия в каждой кампании строжайше следует исторической правде, и никаких вам «Бесславных ублюдков».

**СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР NIVAL:**

*«Silent Storm продавалась плохо. Пошаговые стратегии в принципе не очень хорошо продаются, и «Герои» как раз одно из редких исключений — у них-то был большой тираж.*

*В основном у пошаговых стратегий тиражи достаточно небольшие — и уж точно меньше, чем у риалтаймовых. Поэтому, несмотря на то, что у Silent Storm были очень высокие рейтинги, да и фанатская база сохраняется до сих пор, с продажами получилось все плохо: это один из тех редких проектов, который чуть ли не в минус ушел.*

*Может быть, это следствие пиратства. Вообще, есть ощущение, что вот эта аудитория — любители пошаговых стратегий — очень много пиратских версий поскачивала и в итоге подрубила тираж. Экономика проекта была настолько ужасной, что делать продолжение совсем не хотелось. Мы, возможно, когда-нибудь к Silent Storm вернемся, но тогда решили не делать полноценный сиквел как раз из-за низкой экономической целесообразности».*

## ОПЕРАЦИЯ: SILENT STORM

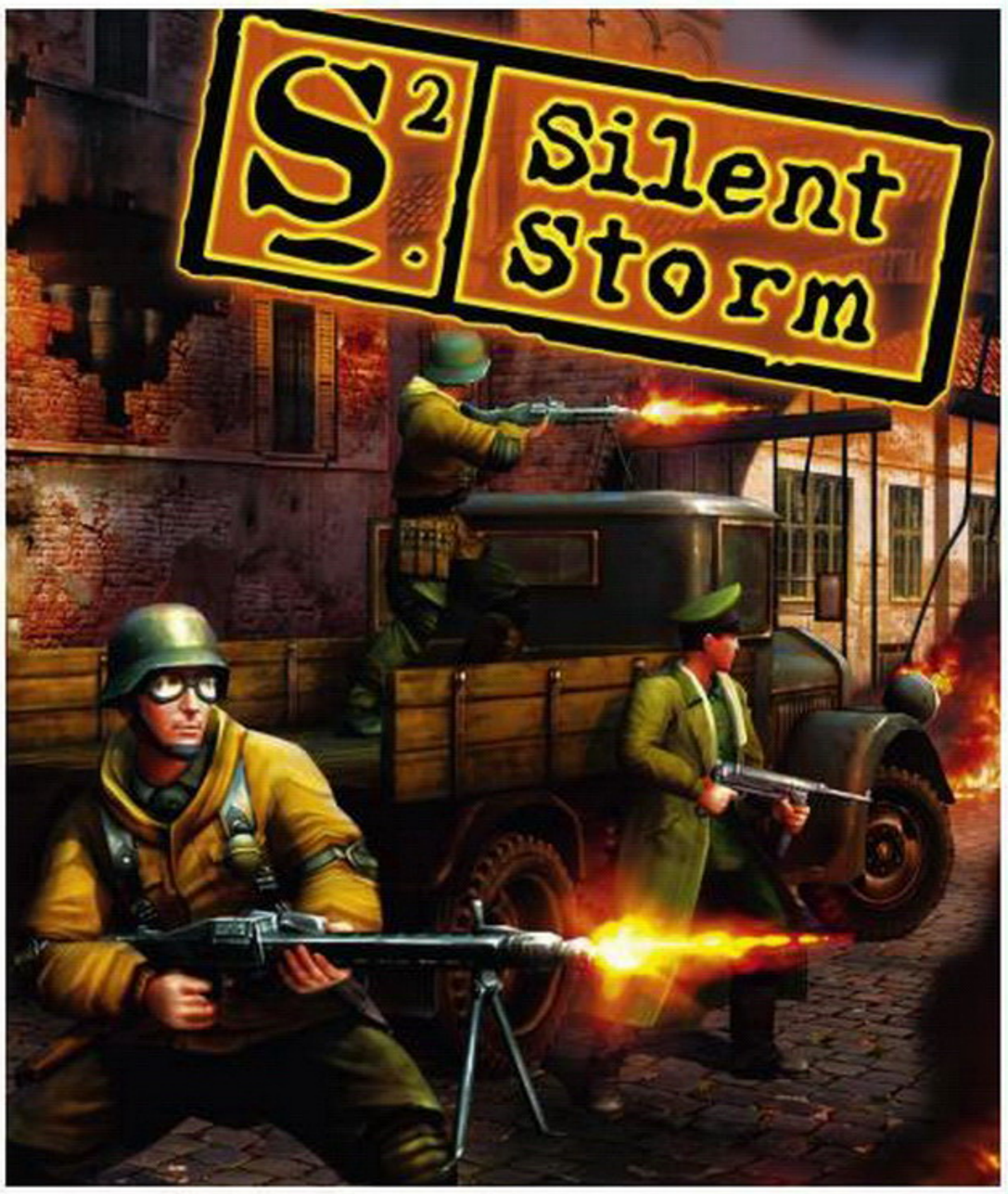
Все поклонники хардкорных тактических игр получили в 2003 году проект, игнорировать который было бы досадной ошибкой. «**Операция: Silent Storm**» сочетала в себе почти все достоинства жанра.

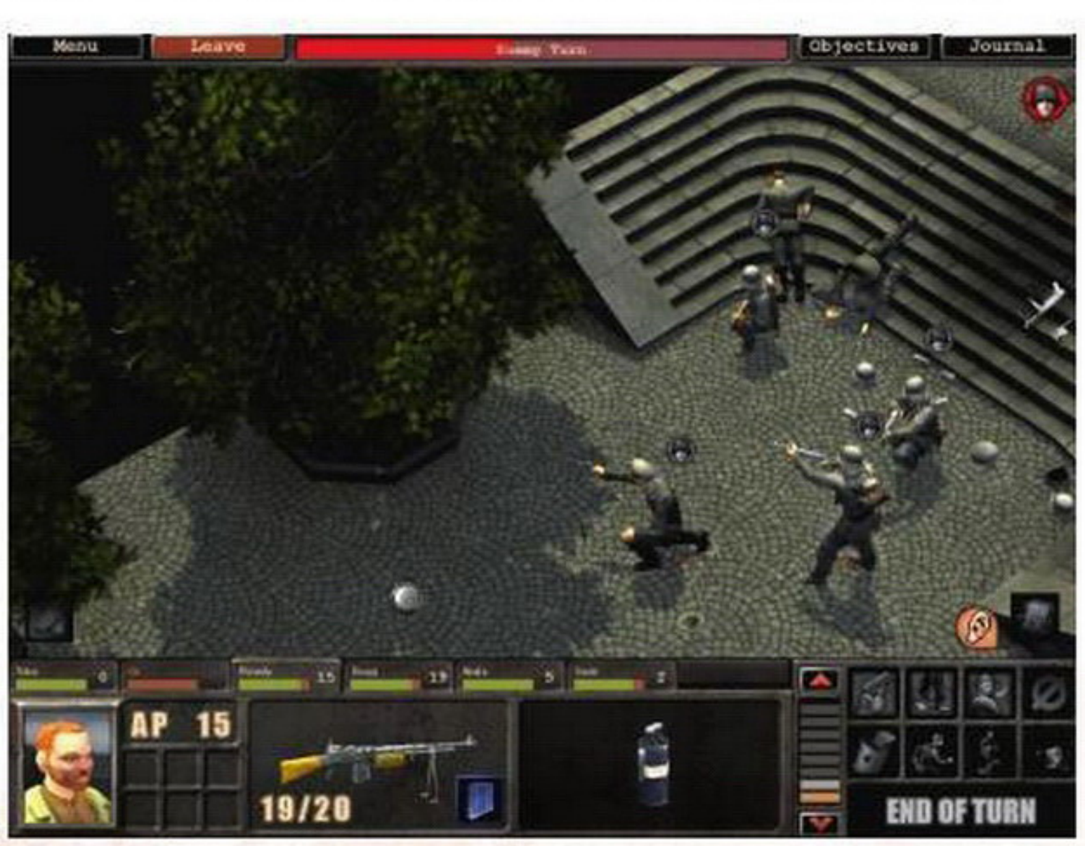
Тем, кто знаком с **X-COM** или той же **Jagged Alliance**, едва ли нужно объяснять, чем хороша Silent Storm. Она красива, зрелищна и скрупулезна. Каждый боец в ней на вес золота, и даже любителям идти напролом приходится устраивать дебош с чувством, с толком, с расстановкой.

Тактических возможностей на детально проработанных локациях немало, даром что местная физика скрытным не благоволит. В Silent Storm есть та самая *тотальная* разрушаемость, которой даже сейчас могут похвалиться немногие. Делать новые двери и обрушивать на врагов крыши тут одно удовольствие, ведь графика и по сей день смотрится прилично, а физика разрушений настолько честная, что со стороны и не скажешь, случайная граната стеночку приподняла или дизайнеры так нарисовали.

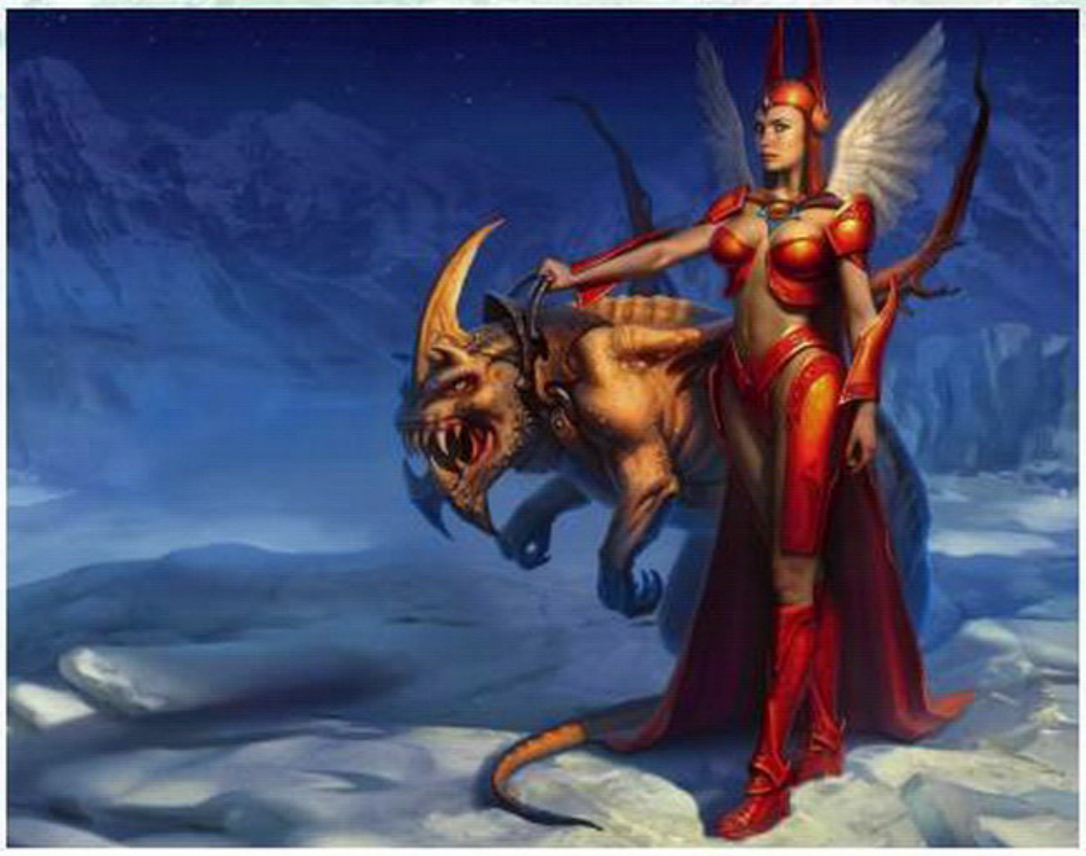
Для тактических погромов разработчики выдают нам обширный арсенал, куда входят даже футуристические энергетические стволы и экзоскелеты-панцеркляйны, чья чрезмерная крутость вошла в число немногих недостатков Silent Storm. Да и в целом все фантастические элементы, которыми разработчики решили разбавить мрачную реальность 1943 года, тут явно не ко двору.

Впрочем, в достойном продолжении игры, «**Серп и молот**», Великая Отечественная война сменилась холодной, а все панцеркляйны отправились на дальнюю полку, где им и место.



Проходить игру можно хоть с ножом, хоть со снайперкой. Или напролом, со взрывами и кучей гильз. У бойцов повышаются те характеристики, которые активно используются, а пристрелянное оружие им милее, чем более совершенные новинки.



**СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР NIVAL:**

***«Мы как раз в Magic: The Gathering много играли в офисе. Собирались вечерами и играли. В России игра тогда была не очень популярна, локальную аудиторию набрала только спустя несколько лет. Сама идея ККИ нам очень нравилась, поэтому решили делать «Демиургов». Главной задачей было упростить механику, потому что в MTG она была уж слишком замороченной и хардкорной, — очевидно, что массовая аудитория в такое играть не будет.***

***С другой стороны, мы хотели придать некоторую «трехмерность» всему происходящему, оживить игру, чтобы были реальные персонажи, а не просто картинки на карточках.***

***Hearthstone сейчас пошел похожим путем — там, кстати, еще сильнее упростили механику, но оставили все-таки это как карточную игру. «Демиурги» были на десять лет раньше, но следовали почти той же идее».***



## ДЕМИУРГИ

«**Демиургов**» нельзя назвать лучшей работой Nival, но за титул самой инновационной она вполне поборется. Легче всего ее описать так: дитя Heroes of Might and Magic и… карточной игры **Magic: The Gathering**. От первой «Демиургам» достались стратегическая карта, блуждания героев и добыча ценных ресурсов. От второй — карточные бои, со своей спецификой.

Игра стала отличным введением в мир карточных настолок. Боевая механика «Демиургов» упростила правила MTG и товарищей, адаптировав их под нужды видеоигры. Военную мощь герой наращивает не в городах, а магазинах, скупая карты заклинаний: одни призывают в бой разных существ, другие накладывают на этих существ разные эффекты, третьи могут вмешаться в расстановку сил каким-нибудь креативным способом.

В каждом бою из колоды случайным образом вытягивается несколько карт, и залог успеха — в грамотном составлении колоды. Стратегия победителя в «Демиургах» — не набрать самых могучих бойцов и заклинаний, а научиться комбинировать карты так, чтобы устранить их недостатки и приумножить достоинства. Это заставляет анализировать колоду, планировать ход боя и выдумывать удачные комбинации. Главное же отличие от самих настолок или, скажем, гвинта из третьего «**Ведьмака**», что существа — никакие не карты с картинками, а очень даже красиво проработанные трехмерные модели, способные активно мордовать противника на поле боя. «Демиурги» были не только инновационной, но и по-ниваловски красивой игрой с прекрасным дизайном и атмосферной музыкой. Стать шедевром на все времена им помешало в основном однообразие процесса: цепляет игра крепко, но держит недолго. Остается жалеть, что после отличного сиквела разработчики перестали развивать идею тактически-карточного гибрида.

Ко второй части «Демиурги» променяли стратегические элементы на ролевые — и только выиграли.

## В ТЫЛУ ВРАГА

Гордость украинского геймдева, которая не нуждается в особом представлении. Выпущенная на рынок в 2004 году **«В тылу врага»** от **Best Way** заставила иначе взглянуть на разработчиков из стран СНГ. Проектов с таким трепетным отношением и подходом к делу на тот момент можно было пересчитать по пальцам.

В 2004-м в игре поражало все — от продуманных до мелочей элементов геймплея и сюжета до реалистичной физики ломающихся под натиском танков и артиллерийских обстрелов зданий, деревьев и горящих орудий. Отдельное удовольствие было наблюдать за солдатами на карте. Каждый из них выполнял на поле боя свою небольшую роль: один, затаившись, лежал в кустах с гранатой, другой тем временем пытался починить заглохший автомобиль, третий отстреливался из укреплений. Все это выглядело настолько органично, что напоминало кадры из военной хроники.

**АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ,**
**СЦЕНАРИСТ И ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНСУЛЬТАНТ ИГРЫ «В ТЫЛУ ВРАГА»:**

*«На реальные события Второй мировой войны наложены частично документальные, а частично альтернативно-исторические сюжеты. Скажем, бой тяжелой танковой роты Михаэля Виттмана за Вийе-Бокаж (кампания «Ярость «Тигра») в июне 1944 года можно считать достаточно точной исторической реконструкцией. Если игрок полностью пройдет кампанию, он остановит наступление 7-й английской бронетанковой дивизии — как и было в реальной истории. В итоге дальнейшие события войны продолжатся известным нам образом и союзники не смогут опередить советские армии, которые войдут в Берлин первыми.*

*Альтернативный элемент заключается в том, что если Виттман бой все-таки проиграет, то геймеру сообщат, что войска Монтгомери захватили Кан и двинулись на юго-восток существенно быстрее, а значит, и Париж захватили на месяц раньше, чем в известной нам истории. Из-за этого изменится вся стратегическая обстановка на Западном фронте и союзники войдут в Берлин на рубеже 1944-1945 гг., опередив маршалов Жукова и Конева» (страничка писателя Zorich.ru).*

Отдельное слово о жанре игры. Любителям повесить ярлыки было достаточно сложно определить, что же в итоге получилось у украинских разработчиков. А получился ядреный синтез экшена и стратегии в реальном времени, одинаково успешно совместивший элементы обоих жанров. Прокатиться и пострелять из танка — пожалуйста. Подумать, как лучше обойти противника с тыла, бросив туда мобильный отряд, — легко.

Для написания текстов в игре Best Way взяли Александра Зорича. Впоследствии он будет заниматься «Новым Союзом», который так и не выйдет.

Больше всего «В тылу врага» цепляла своей вариативностью: при желании один и тот же сценарий можно было пройти совсем уж безумными способами.

## S.T.A.L.K.E.R.

Пожалуй, ни одну игру так не ждали на постсоветском пространстве, как проект киевской GSC Game World. С момента анонса первой части серии S.T.A.L.K.E.R. до релиза в 2007 году прошло шесть долгих лет. За это время производительность у компьютеров выросла в пять-десять раз, выпустили новые поколения игровых консолей. Однако, несмотря ни на что, игру все-таки ждало признание и коммерческих успех.

S.T.A.L.K.E.R. стал образцовым примером шутера от первого лица с элементами ролевой игры, по атмосфере напомнившим всем культовый Fallout. Множество второстепенных заданий, тысячи диалогов от персонажей второго плана, несколько вариантов концовки — словом, у GSC Game World получилось погрузить игрока в неприветливый мир аномалий и заброшенных военных баз.

Вне игрового контекста «Сталкер» запустил целую серию книжек по мотивам.

Радиоактивная территория без малого на 60% соответствовала реальным объектам и ландшафтам Припяти и другим близлежащим к ЧАЭС территориям. Картинка, которую выдавал движок X-Ray, была не хуже, а местами даже лучше, чем у западных игровых новинок. Искусственный интеллект бандитов и мутантов иной раз заставлял попотеть даже опытных игроков. Главная заслуга «Сталкера» — что это был совершенно непредсказуемый и напряженный шутер в открытом мире, понятный, пожалуй, каждому игроку. В Сети до сих пор обсуждают дополнения, на зарубежных анонимных форумах периодически подробно объясняют, почему вы должны поиграть в S.T.A.L.K.E.R. как можно скорее.

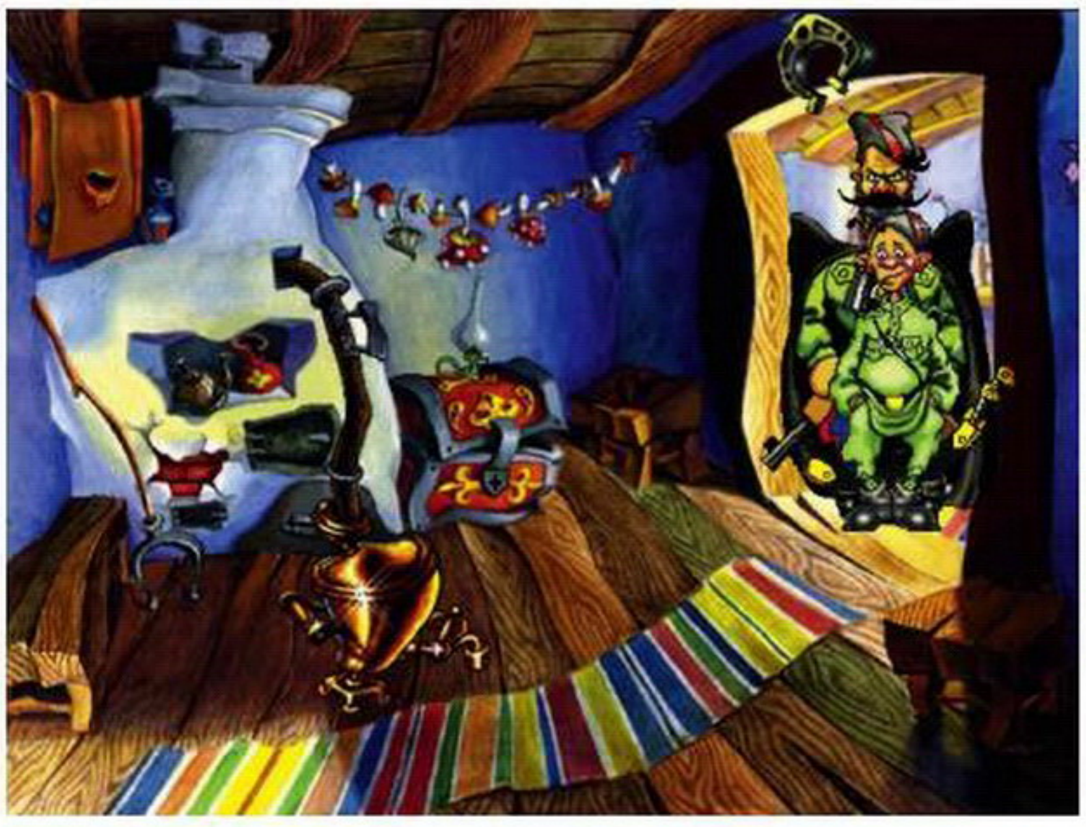
После успеха первой части от GSC Game World вышло два дополнения, в которые, конечно, поиграли все поклонники серии. Но по-настоящему игроки ждали выхода полноценного S.T.A.L.K.E.R. 2. Однако в 2011 году разработка игры была остановлена. На пару лет про украинских разработчиков забыли, пока в мае 2015-го руководителем компании Сергеем Григоровичем не был анонсирован новый проект — «Казаки 3».

## ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

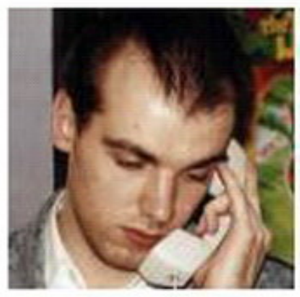
Про Василия Ивановича Чапаева придумали столько анекдотов, что можно издавать томами. И хотя большинство из них вы либо не знаете, либо не помните, сами карикатурные образы Чапаева и его ординарца Петьки забыть не выйдет — спасибо студии **S.K.I.F.** В разгар кризиса 1998 года эти молодцы выпустили аж на трех дисках интерактивный анекдот «**Петька и Василий Иванович спасают Галактику**», который стал одной из подпорок могучего жанра «русский квест». Бессмысленного и беспощадного.

С трэш-играми в России проблем никогда не было и не будет, но ПиВИЧ — тот штучный случай, когда к отборной бредятине прилагается стоящая игра. Повсеместная абсурдность в ней — не простое хулиганство и не оправдание для халтуры, а художественный прием. Духом безумного анекдота S.K.I.F. пропитали все аспекты своего детища. Каждая пятка здесь нарисована в мультяшно-карикатурном стиле, логика головоломок пахнет галлюциногенами, а сюжет… начнем с того, что Луна — это космический корабль. И что, когда прогремела Великая Октябрьская революция, залп из крейсера «Аврора» попал по Луне, разбудив ее обитателей. Инопланетяне без утреннего кофе решили завоевать Землю — и начали с деревни Гадюкино, где им и предстоит столкнуться с пролетарской мощью Петьки и ВИЧа.

Вся творящаяся в игре ахинея умудрилась пройти по канату над бездной. С одной стороны, это сплошные пародии, отсылки к массовой культуре, пасхалки и торжество постмодернизма. С другой — простой, но увлекательный и действительно забавный квест, умеющий если не рассмешить, то точно вызвать улыбку. Это обеспечило ему заслуженный культ преданных фанатов и аж восемь сиквелов. Жаль только, что умение шутить в них постепенно испарилось… но это уже совсем другая история.



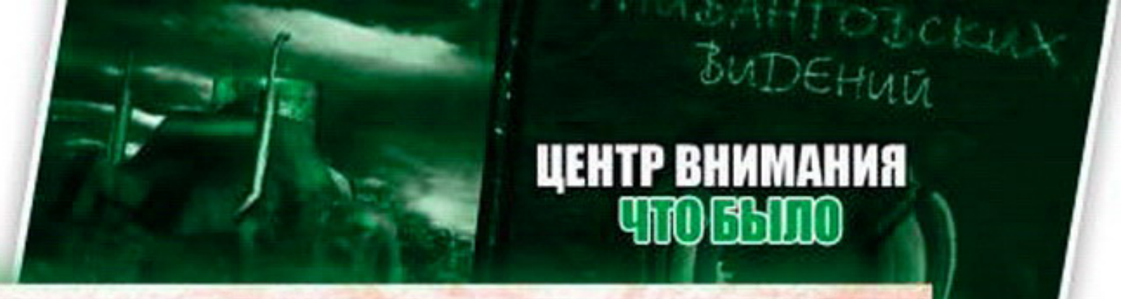
По большей части ПиВИЧ пародирует и вспоминает популярный кинематограф, но порой достается и видеоиграм.

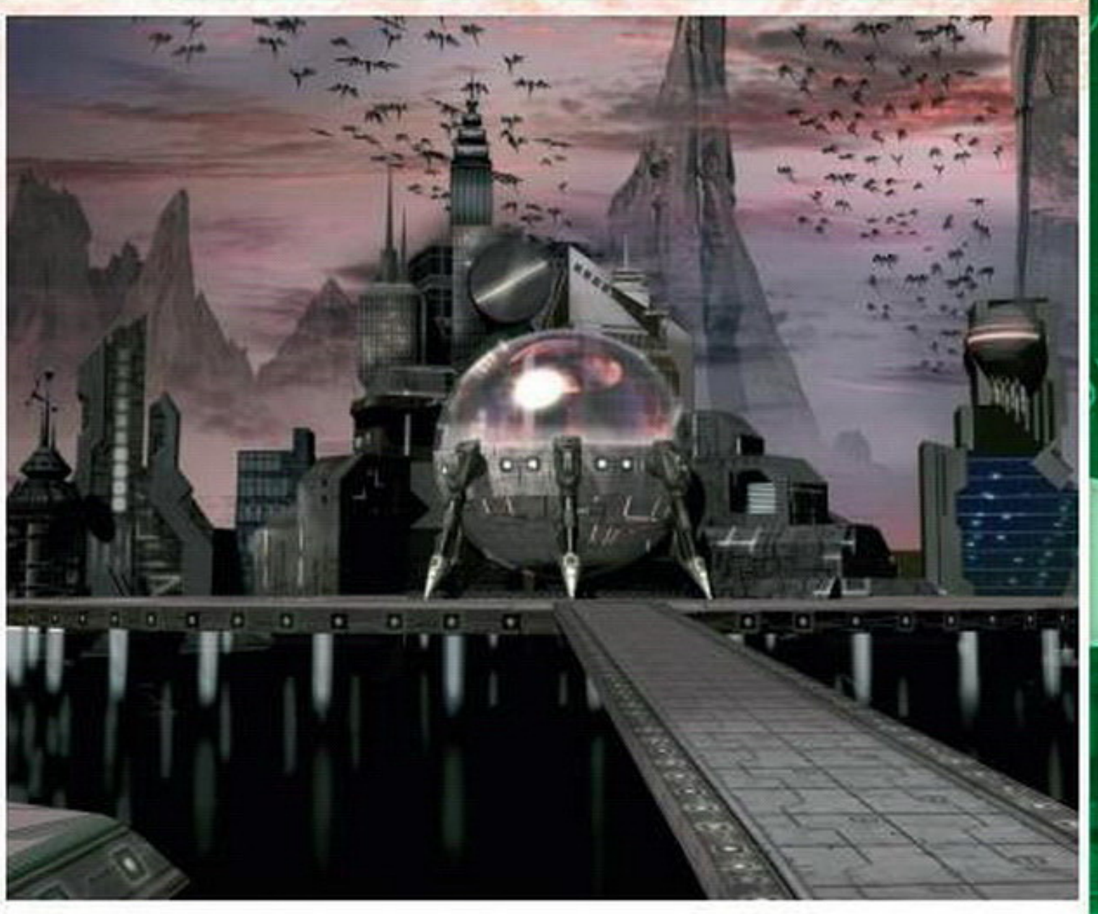


### АЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВ, ПРОДЮСЕР ИГРЫ «ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ»:

***«Студия разработчиков располагалась в обычной съемной двухкомнатной квартире (это, кстати, было в те времена и еще долгое время после совершенно типичным) в районе Преображенской площади. Весь код проекта писал один программист и никто быстро перехватить его работу не мог (это было тоже типично в то время). Человек он был специфичный и иногда мог неожиданно пропасть на пару дней. Когда приближалась сдача проекта и уже была запущена рекламная компания (а значит сроки сдвигать уже было бы крайне плохо), мы всерьез столкнулись с этой проблемой. Фактически вся оставшаяся работа заключалась в тестировании и исправлении скриптов. Скрипты исправлять мог только программист. Так вот приходилось по очереди дежурить в этой квартире, чтобы он не ушел и не исчез куда-нибудь. Я запомнил свои ночные дежурства, а может дневные просто не запомнились. Приносилась кока-кола и что-нибудь из Макдональдса. Программист исправлял очередные ошибки, делал билд, а я занимался тем, что эти билды тестировал. Прежде всего на сквозное прохождение. Очень быстро я знал прохождение наизусть, все диалоги скипал, так что прохождение занимало у меня часа 2,5 — игра эта на самом деле о-очень длинная если играть в нее особенно первый раз. Уж даже не знаю сколько раз я прошел ее всю. Кстати, одним из результатов этого знания наизусть было то, что я сел за техподдержку игры после релиза — больше у нас в Буке было не кому, а звонков было много. Непонимающий народ рты открывал когда проходил мимо меня и слышал как я говорил по телефону что-нибудь типа: «Вам надо обменять у пионера спрайт на спирт, его отдадите Кузьмичу. Кузьмич конечно напьется и тогда Вы вставьте шприц в улей и набрерите в шприц пчел.» или «Сходите в бордель и отломайте у статуи девушка с веслом весло.». Особенно лица вытягивались у посетителей — нормальных ребят-пиратов с рынков, которые тогда массово приходили к нам, т.к. Петька был первый проект в моделе джевелов — по почти пиратским ценам.***

***А уж сколько воспоминаний об озвучке — в студии Союзмультфильма на Долгоруковской. Нам очень повезло с актерами на всех 3 главных героев — они даже внешне были похожи. А как они заразительно смеялись когда озвучивали какие-нибудь шутки — невозможно было удержаться чтобы не поржать самому».***



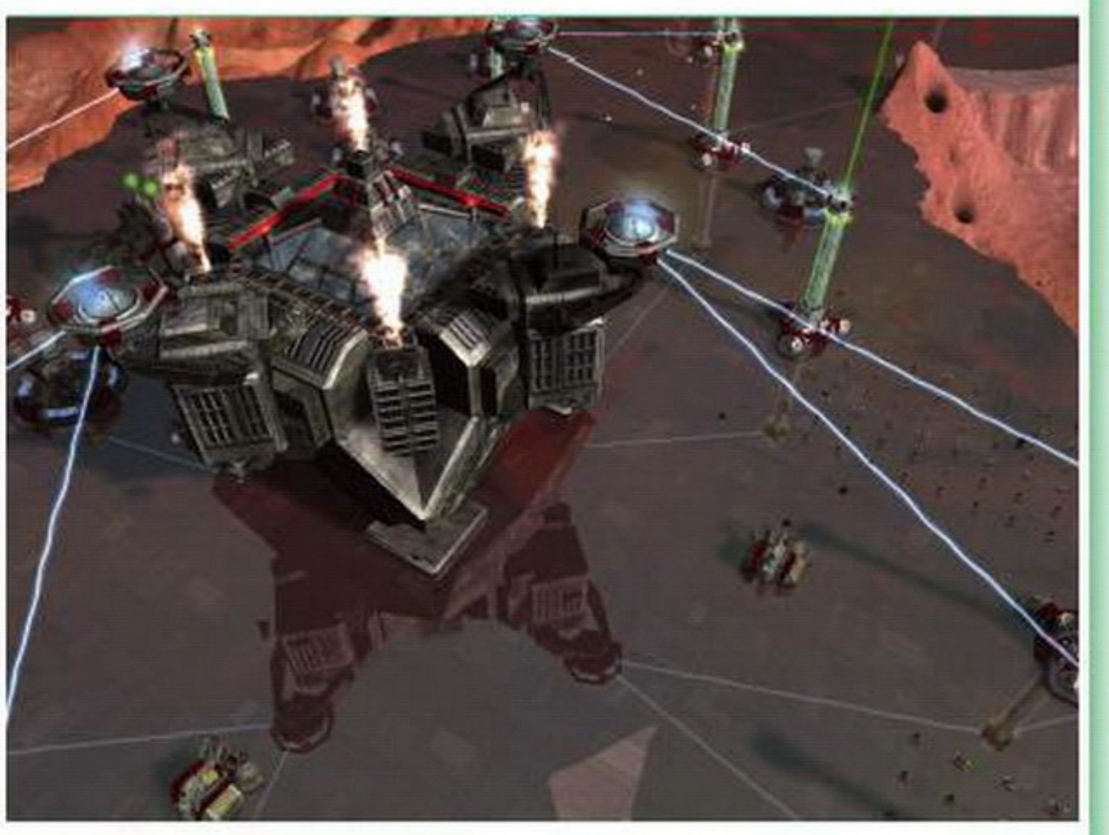


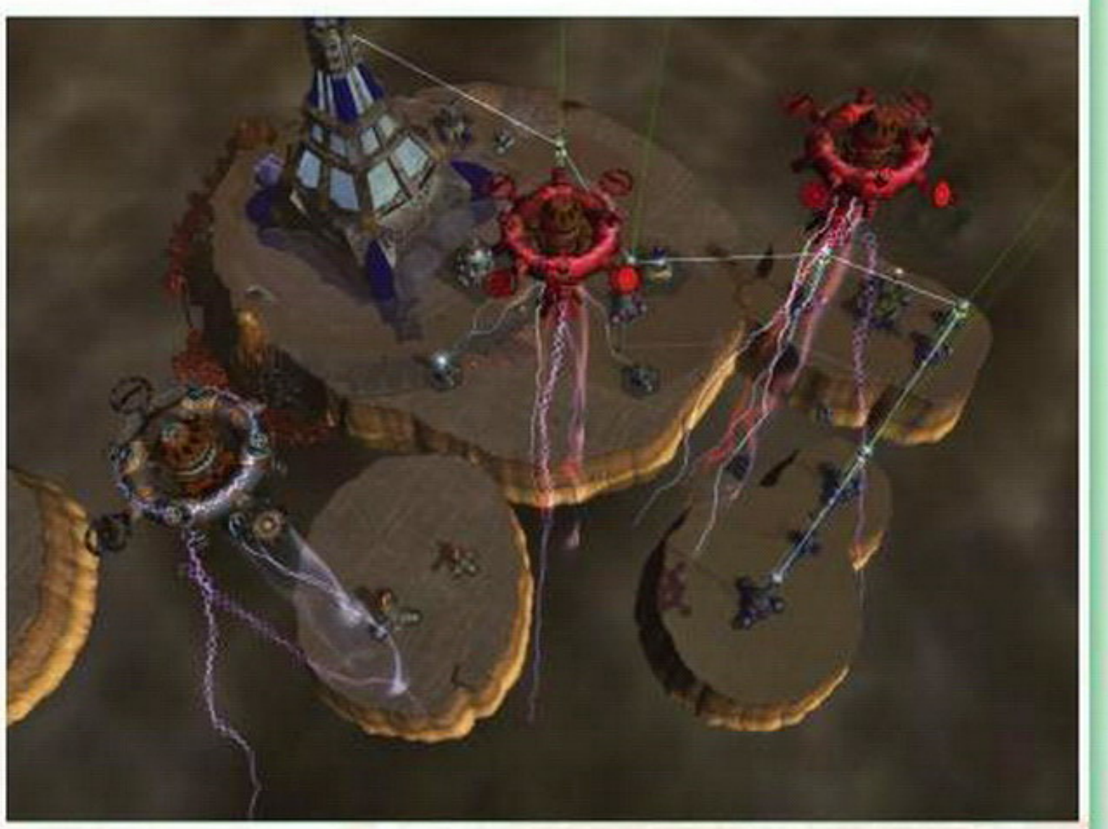
## ПЕРИМЕТР

После чистейшего сюрреализма «**Вангеров**» студия Андрея Кузьмина «К-Д ЛАБ» выпустила приквел с совершенно иным игровым процессом и акцентами. Но ядро осталось на месте: настолько экспериментальной работе даже в среде смелых российских разработчиков можно только дивиться.

Нет, «**Периметр**» не разрушил правила RTS, он просто отмотал время назад, когда **Westwood** и **Blizzard** еще не уселись на жанровом троне. Вдохновляясь хорошо забытым прошлым, «К-Д ЛАБ» сумели собрать нечто предельно свое — самобытную до мозга костей игру, которая ничего знать не желает о трендах. Знакомство с «Периметром» — это почти наверняка масса впечатлений, приятных и не очень. Привычные шаблоны стратегий тут не работают: никаких сотен кликов в минуту и акцента на микроменеджменте. Ваш ресурс — энергия — добывается из почвы. Чем больше земли вы «подмяли» под базу, тем серьезнее ваши силы и тем больше энергии они требуют.

Карты у игры компактные, и бороться за гектары предстоит буквально лоб в лоб, смекалисто жонглируя отрядами-трансформерами, способными адаптироваться к боевой задаче (самолеты обратились землеройками, вылезли из земли и пересобрались в танки? Это норма!). Ну а чтобы подготавливать землю для базы, в «Периметре» есть полноценное терраформирование, — так искусно издеваться над почвой RTS не давали ни до, ни после. Возможность видоизменять ландшафт стала одной из основ игрового процесса — и обросла нюансами, возможностями и ограничениями. А главное, освежила представление игроков о стратегиях в реальном времени как таковых: сколько бы опыта в **StarCraft** у вас ни было, к «Периметру» придется привыкать, включать в себе исследователя и даже первооткрывателя. Такой опыт вы больше нигде не получите.





Сюжета в «Периметре» практически нет, но для погружения с головой хватило ее специфичного дизайна и самого игрового процесса. Забыть такое путешествие вы вряд ли сможете.

### КОММЕНТАРИЙ СТУДИИ KD VISION:

***«Разработка «Вангеров» очень напоминала процесс свободного роста кристалла — игра росла из творческой атмосферы вокруг особенного движка. Все получалось как бы само собой, и результаты на каждой фазе роста нередко были неожиданными, сродни открытию. Вроде пластилиновых мультфильмов, которые с определенного момента начались в интерфейсном окне персонажа — гуманоидной гусеницы-стихоплета.***

***«Периметр» делался иначе: сложное многоступенчатое перерождение, подчиненное тем не менее изначально заданному «генетическому» коду. В самом начале были выставлены высокие планки, которые пришлось штурмовать. Диздок и сценарий игры постоянно переписывались, из-за чего, например, до последнего момента было неясно, что рендерить в финальном ролике. Масштаб и энергоемкость работ были огромны, кое-что не получилось — например, нанотранс- формация а-ля «шарики ртути» выглядит именно так, потому что мы на тот момент не осилили моделирование настоящих трансформирующихся моделей (хотя многие считают, что так даже интереснее, и настоящие трансформеры в сиквеле были подвергнуты критике). Это был наш первый опыт работы совместно с зарубежным издателем (Codemasters), в ходе которого мы тоже многому научились.***

***Запомнился момент первого просмотра роликов к «Периметру», заказанных у компании-аутсорсера. Сторонние художники должны были воспринять и отразить все, о чем думали, что пытались донести разработчики. В общем, тогда игре в первый раз показали зеркало и она узнала себя в нем».***

# ВЫСТРЕЛ С ПРОБИТИЕМ

Многие знаменитые ныне студии, от **DICE** до **Blizzard Entertainment**, начинали свой путь в девяностых годах в виде группы студентов, которым нравилось делать игры. Но Виктор Кислый и его брат были особым случаем — они решили заняться не простыми играми, а онлайновыми. Тогда, в середине девяностых, даже на Западе интернет был еще дорогой и малораспространенной штукой, что уж говорить о Белоруссии, где еще пользовались большой популярностью древние, как хвосты мамонта, ZX Spectrum.

Но братьев это не остановило. В 1995 году они начали создавать свою первую пошаговую онлайновую стратегию в духе «**Цивилизации**», потратив на разработку два года жизни. Успех игры был грандиозным: в нее поиграло аж четыре человека. Или два, если не считать самих разработчиков.

## МАЛЫМИ ШАГАМИ

Под конец учебы в университете Виктор съездил в США, мыл там тарелки, застилал кровати, а заодно познакомился с небольшим сообществом любителей варгеймов и окрылился идеями «американской мечты». Вернувшись домой, он открыл собственную компанию, назвав ее **Wargaming.net**. Хотя сотрудники компании считали своей основной работой создание игр, рынок считал иначе. Доход студия получала от создания сайтов, программ и интернет-магазинов, зато все игры, которые выходили из ее стен, регулярно и методично проваливались.

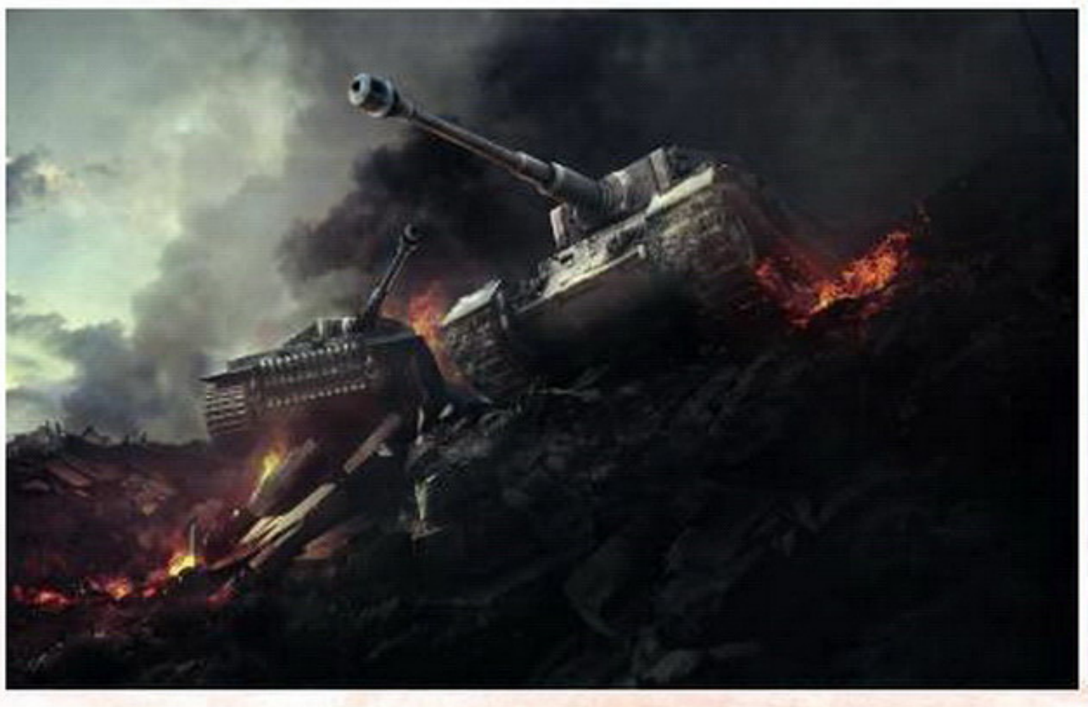
Сначала была сетевая стратегия **DBA Online**, затем хардкорная пошаговая стратегия **Massive Assault**. Решив сделать что-то более актуальное, студия создала амбициозную стратегию в реальном времени «**Операция «Багратион»** (**Order of War**), но и она едва сумела отбить бюджет разработки. Виктор Кислый до сих пор считает, что игра была отличной, достойным конкурентом **Company of Heroes**, и провалилась исключительно из-за того, что игроки о ней так и не узнали. По его словам, это был горький урок для компании — они осознали, насколько важно игровое сообщество. Как бы ни хороша была игра, без верных фанатов она обречена на провал.

Студия начала понимать, что попытки жить своим умом и делать игры, которые нравились самим разработчикам, — не самый лучший путь к успеху. И тогда было решено сменить стратегию. Вместо того чтобы носиться с очередной гениальной идеей, они провели маркетинговое исследование рынка, изучили потребности аудитории и выяснили, что стратегии не в фаворе, зато ММО про орков и эльфов — то, что нужно.

«Не было счастья, да несчастье помогло». В нашем же случае от роковой ошибки Wargaming уберегли… шустрые корейцы и китайцы! Они точно так же насмотрелись на успехи **World of Warcraft**, все исследовали, подсчитали и начали штамповать фэнтезийные ММО как на конвейере. Идея создать тысяча первую игру про орков сразу перестала казаться перспективной. И тогда на глаза разработчикам попался **Navy Field**, еще один корейский проект, посвященный морским сражениям.

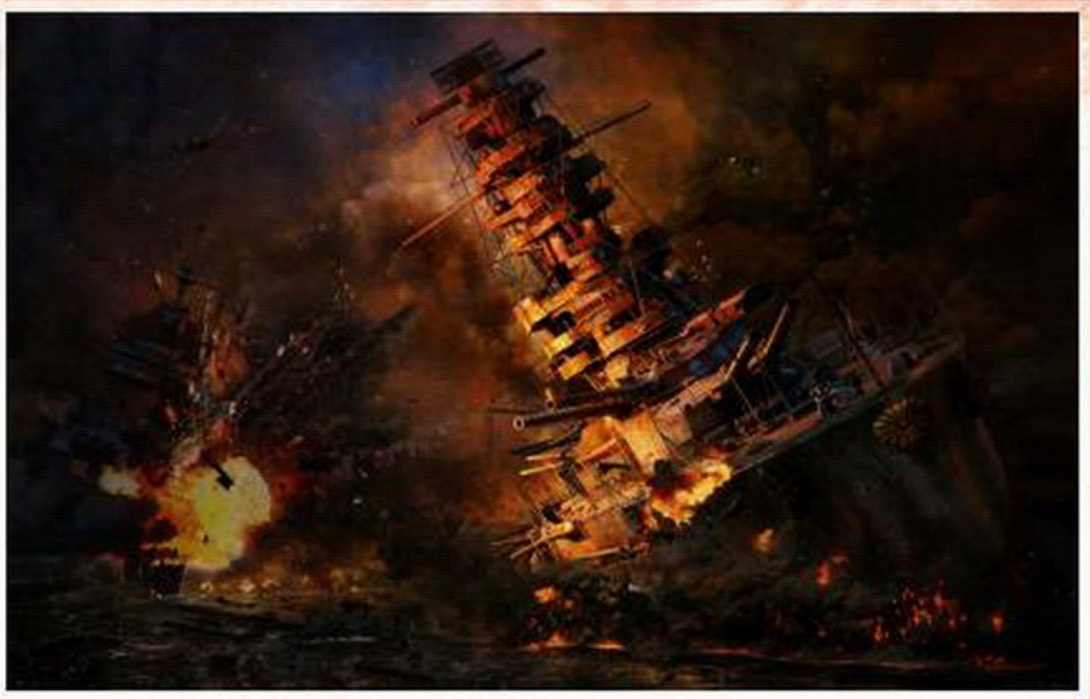
Это было настоящим откровением. Микроплатежи! Сессионная игра! Возможность совместить бессмертные идеи «контрстрайка» с национальной спецификой в виде танков! К 2010 году популярность бесплатных сессионных игр стала очевидной всем, но если западные студии только-только начинали осваивать новую для них область, то у белорусской коман-

Когда руководители Wargaming пришли к одному из крупнейших российских издателей с идеей World of Tanks, их подняли на смех, сказав, что такая бредовая ММО никогда не станет популярной, потому что игрок не сможет ассоциировать себя с танком.



World of Tanks исполняется пять лет, и за это время игра сумела сделать главное — удержать аудиторию. Удачная идея и аддиктивный геймплей обеспечили небывалый запас прочности.

Провал World of Warplanes разочаровал многих фанатов, но компания не забросила проект и до сих пытается исправить допущенные ошибки. Некоторые из этих исправлений были предложены игроками еще три-четыре года назад…



К разработке World of Warships студия подошла гораздо серьезнее. Тут сказался и провал «Самолетов», и нарастающее давление со стороны конкурентов. Уж что-то, а позволить Wargaming почивать на лаврах они не собираются!

ды все уже было готово. Они увидели возможность, они пришли на рынок… И они победили.

## ПО МАШИНАМ

Успех **World of Tanks** стал шоком для всех. Прежде всего потому, что за этот успех отвечала Россия, — западная игровая индустрия, работавшая на США и Европу, просто не понимала, что один только русскоязычный регион может обеспечить игре доходы, сравнимые с топовыми мировыми хитами. К 2013 году WoT заняла четвертое место среди бесплатных игр и пятое место среди всех онлайновых игр вообще. Абсолютное большинство игроков приходилось на RU-сервера, которые лагали, падали, но в итоге все-таки выдержали и к началу 2014 года взяли планку в 1,1 млн пользователей.

Успех стал шоком и для разработчиков. Конечно, они ждали его. Но когда ваши доходы начинают превышать треть миллиарда долларов в год… Такая гигантская сумма денег — это уже не столько успех, сколько огромная ответственность. И руководство студии приняло единственно верное решение о расширении бизнеса. Решить-то решили, вот только что именно надо делать — было решительно непонятно.

Первым делом разработчики поступили… как разработчики. Они облегчили работу самим себе, прикупив создателей движка BigWorld. Теперь им больше не надо было стоять в очереди к техподдержке и месяцами просить добавить в движок новые фишки.

До сих пор ходят споры о разумности такого решения. Крутая графика не относится к числу преимуществ BigWorld, что сильно ограничило возможности будущих проектов компании, а отличная сетевая часть не помогла при создании **World of Warplanes** — наоборот, режим проверки каждого действия игрока на сервере хоть и устранял возможность читерства, но при этом делал управление чересчур заторможенным.

## ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД

Компании нужно было научиться действовать не как разработчику игр, а как издателю. Делать не проще и удобнее себе, а работать на перспективу. Создавать новые студии, начинать новые проекты. С этим у Wargaming явно не заладилось. Их первый «послетанковый» проект, авиаэкшен World of Warplanes, уже на стадии альфа-теста выглядел явной авантюрой, попыткой сделать второй World of Tanks без учета специфики жанра. Хотя игроки изо всех сил пытались донести до разработчиков эту мысль (автор статьи был среди них), их мнение просто игнорировалось.

Печальная ирония: если в середине двухтысячных студия больше всего желала заполучить внимание игрового сообщества, то всего лишь пять-семь лет спустя этого внимания стало так много, что разработчики начали огораживаться от него, ужесточая правила общения на форумах и пропуская мимо ушей многочисленные отзывы игроков. Судьба любит порой пошутить.

Тем временем Wargaming взяла курс на запад. World of Tanks стал невероятно популярен в России и странах СНГ. В Европе, несмотря на втрое большее население, активность игроков была ниже в пять раз. Один из самых богатых рынков мира, США, и вовсе был в аутсайдерах. Для решения этой проблемы Wargaming приобрела **Day 1 Studios**. Команда имела опыт в создании консольных портов **F.E.A.R.**, а также выпустила **F.E.A.R. 3** и ряд других самостоятельных проектов. Впрочем, Wargaming интересовал именно опыт портирования на консоли: студию переименовали в **Wargaming Chicago-Baltimore**, и она занялась созданием World of Tanks для Xbox 360, а затем и для Xbox One.

Увы, захватить американский рынок с помощью консольной версии «Танков» не удалось. За весь 2014 год было сыграно 34 миллиона боев. Много? Для сравнения: за не самый жаркий 2012 год на PC было проведено 600 миллионов сражений, в 2013 году — уже миллиард. «Танки» упорно не хотели выезжать за пределы России. Но Wargaming явно не собирается всю жизнь оставаться разработчиком одной игры.

Если в середине двухтысячных студия насчитывала 35 человек, работающих в съемном офисе в Минске, то теперь она увеличилась примерно в сто раз — почти три с половиной тысячи сотрудников трудятся по всему миру, и мы знаем лишь о малой толике того, что творится сейчас в недрах мегазаводов Wargaming. Чем удивят нас создатели **Dungeon Siege**, студия **Gas Powered Games**, на основе которой был создан мощный центр разработки в Сиэтле? Зачем были куплены культовые бренды **Master of Orion** и **Total Annihilation**? Какие еще игры, помимо **World of Warships**, находятся в разработке? Учитывая, что на создание игры уходит 3-5 лет, думается, что о главных сюрпризах от Wargaming мы еще ничего не слышали… ■

За последние пять лет техническую основу World of Tanks серьезно доработали, но игра по-прежнему сопротивляется внедрению улучшений. Так, например, мы вряд ли увидим в этом году новую физику объектов на основе Havok.

Скриншот Total Annihilation навевает одновременно и ностальгию, и мысли о будущем: что же все-таки готовит Wargaming — уже не как одиночная студия, а как игровое издательство мирового уровня?

# ИСТОРИЯ КУЛЬТОВОЙ КОМПАНИИ В 500 СЛОВ

Сергей Орловский, основатель компании **Nival**, почти на всех фотографиях улыбается. Уже двадцать лет его студию перемалывает и перетирает жерновами индустрии, но, в отличие от многих, никак не может стереть в муку. Жизнерадостная улыбка, открытость и философские речи странным образом по-прежнему заставляют ждать от Nival «русского чуда» мирового масштаба.

«Меня еще в школе учителя ругали за то, что я все время улыбаюсь. Думали, я над ними издеваюсь. Тогда это было не модно», — говорит Сергей. Но были времена, когда улыбка редко появлялась на его лице.

## ОТ БЕСЕД НА КУХНЕ К МИРОВЫМ ПРОДАЖАМ

В середине 1990-х игровой бизнес скорее ассоциировался с рулетками, картами и лысыми мужчинами в малиновых пиджаках, а Сергей со своей командой обсуждал на кухне, как сделать онлайновую игру — **«Аллоды»**. Конечно, онлайн был фантастикой, заморской диковиной, жуткой штукой из фильмов про газонокосильщика и Джонни Мнемоника.

«Мы развивались в отрыве от рынков, от трендов, от информации, как все это делается. GDC была единственным источником о том, как работают игровые студии», — рассказывает Сергей.

Хорошо, если в школах стояли хотя бы старые советские ЭВМ, — что говорить про интернет. Но привычку спешить с идеями вперед остальных он взял еще тогда. Получилось как в историях про рок-звезд: в молодых энтузиастов поверил издатель — начинающая «Бука», и успех пришел с первого выстрела. Хоть это вышло и нелегко.

«Денег в индустрии не было, а проект хороший сделать хотелось. Да, тогда я мало улыбался, работал по двенадцать часов в день, практически без выходных. И не только я — вся команда. Мы ушли в минус, я набрал личных долгов. В общем, это был не самый приятный опыт, но очень полезный».

После успеха первых «Аллодов» Nival неуклонно шла вверх. С 1998 по 2003 год появились самые культовые хиты — **«Демиурги»**, **«Блицкриг»** и **Silent Storm**. Дальше был пик — работа с **Ubisoft** над новой частью легендарной серии **Heroes of Might and Magic**. Но именно на пике успех дал трещину.

Красивый пресс-релиз о покупке студии американским фондом звучал, будто Россия стала полноценной частью мирового геймдева. Сделка в миллионах долларов, должность президента Орловскому, штаб-квартира во Флориде. «Сергей — выдающийся руководитель, который построил свою компанию с нуля, и теперь она продает миллионы игр по всей Европе и в других частях света», — говорил глава **Ener1 Group** Марк Зои.

Эта трещина развалила «Нивал» на кусочки, которые чуть не утонули в финансовом и юридическом болоте.

## ЗАНОВО ПО КУСОЧКАМ

«Продажа Nival первый раз — одна из крупнейших ошибок в моей жизни. Причин была масса, но сейчас могу сказать: оно того не стоило. Мы были бы гораздо более сильной компанией, если бы этого не произошло», — вспоминает Сергей.

Но если эта сделка была осознанным выбором, то продажа **Nival Online** — подразделения, которое осталось под контролем Орловского, — стала результатом долгих и сложных политических интриг внутри **Astrum**, игрового холдинга **Mail.Ru**. «Astrum раздирали внутренние противоречия. Глава Nival Online Орловский и ставший президентом Astrum Мацанюк не могли найти общего языка практически ни по одному вопросу», — пишет об этой истории Forbes.

В таком бюрократическом аду погибла не одна хорошая студия. Но Nival упал и смог подняться.

Орловский смог выкупить обратно бренд и студию и даже привлек новые инвестиции. Сейчас это компания, которая поражает своей разносторонностью. В ее портфолио — мобильные и онлайновые хиты. В раннем доступе варится «Блицкриг 3» с патриотическими позывами и необычными идеями. А будущее за визионерством и философией странного **InMind** — полуобразовательного проекта для виртуальной реальности.

«Мы обладаем богатой историей как разработчики и верим, что игра может быть чем-то большим, нежели просто развлечение. Наша цель состоит в том, чтобы совместить образование и развлечение», — считает Сергей Орловский. ■

Постоянно улыбчивый Сергей Орловский.

«Блицкриг» — один из известнейших брендов Nival.

Странный InMind — наполовину игра, наполовину научный проект.

# КОМЬЮТЕЙНМЕНТ

Если киберпанк когда-нибудь случится и большие корпорации придут на смену государствам, где-то на огромном куске земли, который сейчас называется Россией, **Mail.Ru Group** точно займет хорошее место.

Сейчас это компания, которая владеет почти всем, что связано с общением и развлечениями в рунете. «Мы открыли интересную модель, которую назвали Communitainment. Это сочетание двух слов — «communication» и «entertainment». На этом сочетании и получилось все, о чем вы говорите, то есть создание продуктов для общения и развлечений в одном большом проекте», — говорит в интервью Slon.ru руководитель компании Дмитрий Гришин.

## НИЗКИЙ СТАРТ

Так получилось, что и в плане игр никого крупнее Mail.Ru в России нет. А когда-то — всего семнадцать лет назад — это был маленький проект питерских программистов, причем на стороне от основной работы. Почти сразу оказавшийся невероятно популярным, он получил огромные инвестиции из-за рубежа.

И инвесторам хватило опыта не требовать отдачи сразу. Несколько лет они ждали и верили, что в российском интернете начнет приносить деньги реклама. Когда это, наконец, случилось, Mail.Ru чуть ли не огромным взрывом забросило на территорию большого бизнеса. Холдинги, фонды, акционеры, инвестиции, доли, опционы, проценты — в начале двухтысячных компанию понесло этим водоворотом и внутри многое поменялось. Уже тогда Гришин чувствовал будущий потенциал онлайн-игр.

«Мы начали смотреть на нишу, которая мне исторически была близка. Это были игры. Я сам геймер, я очень много играл. Мы спрашивали у людей, зачем они играют, и многие говорили, что вообще это скучно, но главная задача — проводить время с друзьями и общаться с ними, — рассказывает Дмитрий. — Игры, в отличие от средств коммуникации, имеют очень хорошие возможности для монетизации».

Меньше чем за пять лет Mail.Ru был пройден путь от витрины с казуалками у себя на портале до огромного игрового холдинга с доходом в десятки миллионов долларов. Компания выкупала доли игровых студий, но те, по сути, являясь партнерами, были конкурентами друг другу. В первую очередь это **IT Territory** с проектом **«Легенда: Наследие драконов»** и **Nival**, которая готовила **«Аллодов онлайн»**.

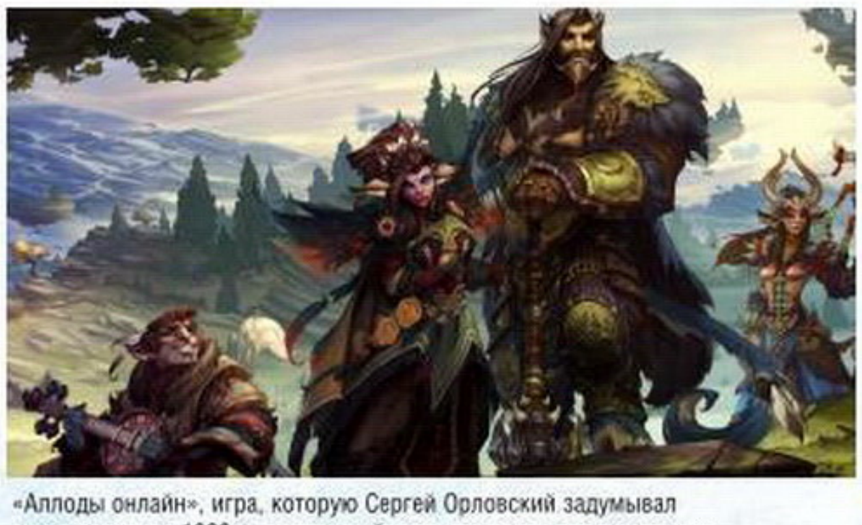
## «РЕЖИМ БОГА»

К концу двухтысячных Mail.Ru полностью собрала разрозненные компании в одну, **Astrum Online**, и полностью завладела ее акциями. Примерно тогда началась разработка самой масштабной российской ММО — **Skyforge**.

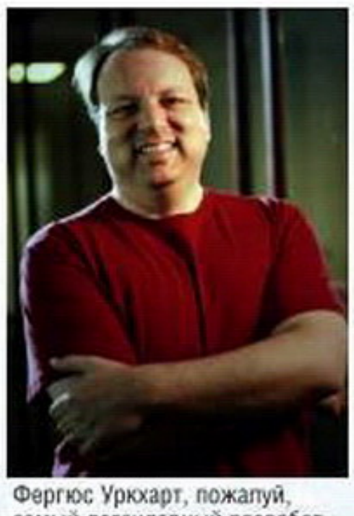
Эта игра уже воспринималась как своя попытка повторить успех **World of Warcraft**. Когда же к ней присоединилась **Obsidian Entertainment**, то это звучало действительно сенсационно, поскольку Obsidian — давние законодатели жанра, пусть и без онлайнового опыта.

«Skyforge — очень интересный и перспективный проект, и я рад, что Obsidian принимает участие в работе над этой игрой. Уверен, сотрудничество с **Allods Team** станет отличным опытом для всех нас, — объявил тогда глава компании Фергюс Уркхарт. — У нас большой опыт в создании масштабных миров и областей для ролевых игр, и мы намерены привнести это в проект — своего рода американский, западный оттенок. Здорово делиться опытом создания детально проработанного окружения и персонажей и учиться тому, что касается онлайновых игр».

Сейчас, уже после выхода Skyforge, Mail.Ru продолжает работать с Obsidian. Команда делает **Armored Warfare** — онлайновый экшен про современные танки. И если раньше компания выступала только как локальный издатель для **Warface** и **Perfect World**, то с этим проектом идет уже на мировой рынок под брендом **My.com**. В его портфолио будет также рейсинг **World of Speed** от авторов одной из главных надежд любителей гонок **Project CARS**. ■



«Аллоды онлайн», игра, которую Сергей Орловский задумывал еще в середине 1990-х, смогла выйти спустя почти пятнадцать лет, когда серия уже была культовой.



Фергюс Уркхарт, пожалуй, самый легендарный разработчик, который прикладывал руку к российским проектам.

Armored Warfare, Skyforge и World of Speed — флагманская тройка, с которой Mail.Ru выходит на мировой рынок.

# БЕГУЩИЕ ПО ЛАБИРИНТУ

Многие известные компании могут похвастать большими и красивыми историями успеха: вот дальновидный руководитель первым бросает студию на освоение нового жанра, вот талантливые сотрудники совершают чудо и выдают на мизерный бюджет высококлассную игру. Однако **Gaijin Entertainment** не из их числа. Их история успеха — это история про то, как разработчикам порой приходится удариться о каждый встречный угол и набить кучу шишек в попытках найти свой собственный путь развития.

## РАБОТАЕМ МОЛЧА

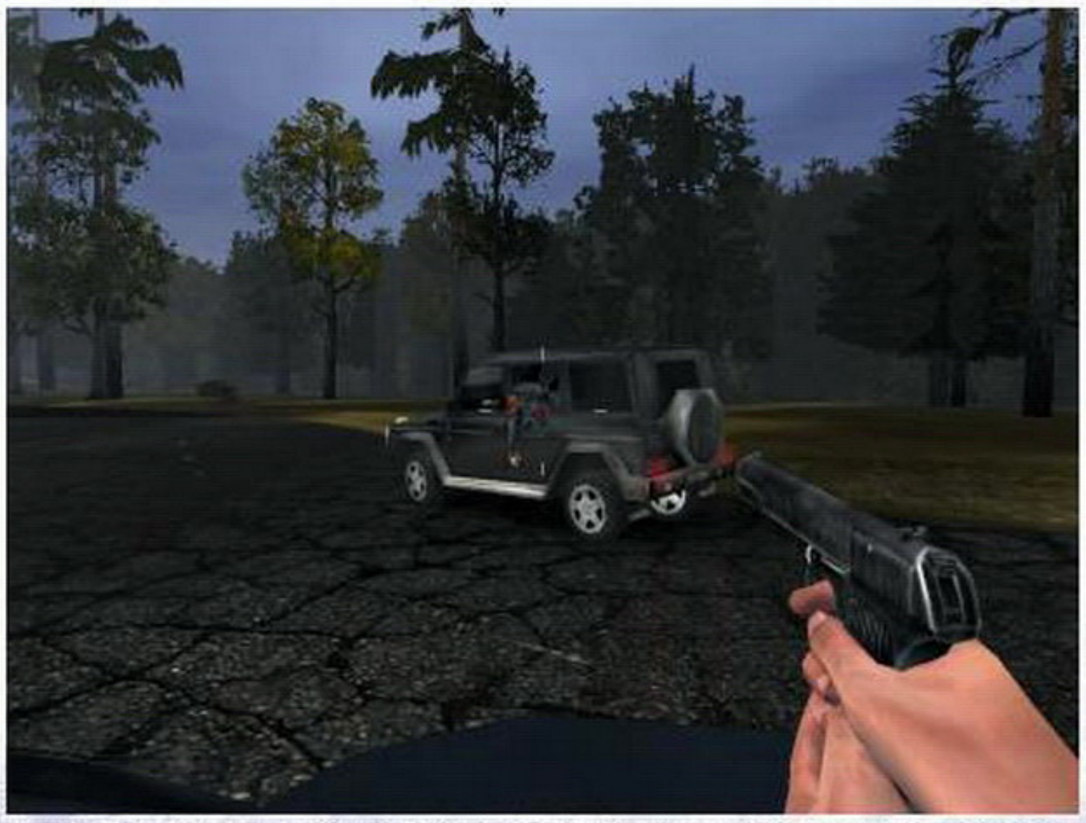
Когда в 2001 году братья Юдинцевы и Алексей Волынский создавали компанию, они уже были опытными разработчиками, авторами довольно известного **Doom 2D**, и точно знали, что необходимо для создания успешной студии. Точнее, это они так думали. Не мучаясь мечтами о создании «русского **Fallout**» или чего-то не менее грандиозного, они заключили контракт с американской компанией **Zodiac Gaming** и начали делать игры для приставок кабельного телевидения, а чуть позже наладили связи с крупнейшим российским издательством **1С**.

Они не донимали 1С своими гениальными идеями, а просто делали то, о чем их просили. И так уж получалось, что просили их сделать отнюдь не новую **GTA**. Если отбросить в сторону красивые фразы, то получится, что Gaijin Entertainment начала свой путь как производитель грустных заказных проектов. Игра по фильму «**Бумер**», игра по «**Жмуркам**», серия аркадных гонок «**Адреналин-шоу**», а также юмористические экшены «**Братва и кольцо**» и «**Две сорванные башни**». Прямо скажем, это не тот список, который свидетельствует о невероятном росте компании на своем пути к успеху.

Мы бы с удовольствием написали, что разработчики в конце концов поняли, что выбрали путь в никуда. Но на этот счет есть серьезные сомнения. Разочаровавшись в выпуске игр по важному кино, руководство студии с удовольствием ругало пиратов и российский рынок PC-игр, грезило о выходе на международный уровень и большой карьере в консольном бизнесе. «Бойтесь своих желаний. Они иногда сбываются», — гласит старая поговорка.

Именно это и произошло. Gaijin Entertainment успешно освоила приставки, уверенная, что сорвала джекпот. Вот только консольный рынок не захотел встречать разработчиков праздничным фейерверком. Время для своего появления они выбрали очень неудачное: шел 2009 год, гонка бюджетов выжигала среднебюджетный мейнстрим, а на горизонте уже показалась грозная тень затяжного кризиса. И все могло бы закончиться очень плохо, но тут студии улыбнулась удача. Возможно, высшие силы оценили, наконец, смирение и трудолюбие разработчиков, дав им шанс проявить себя.

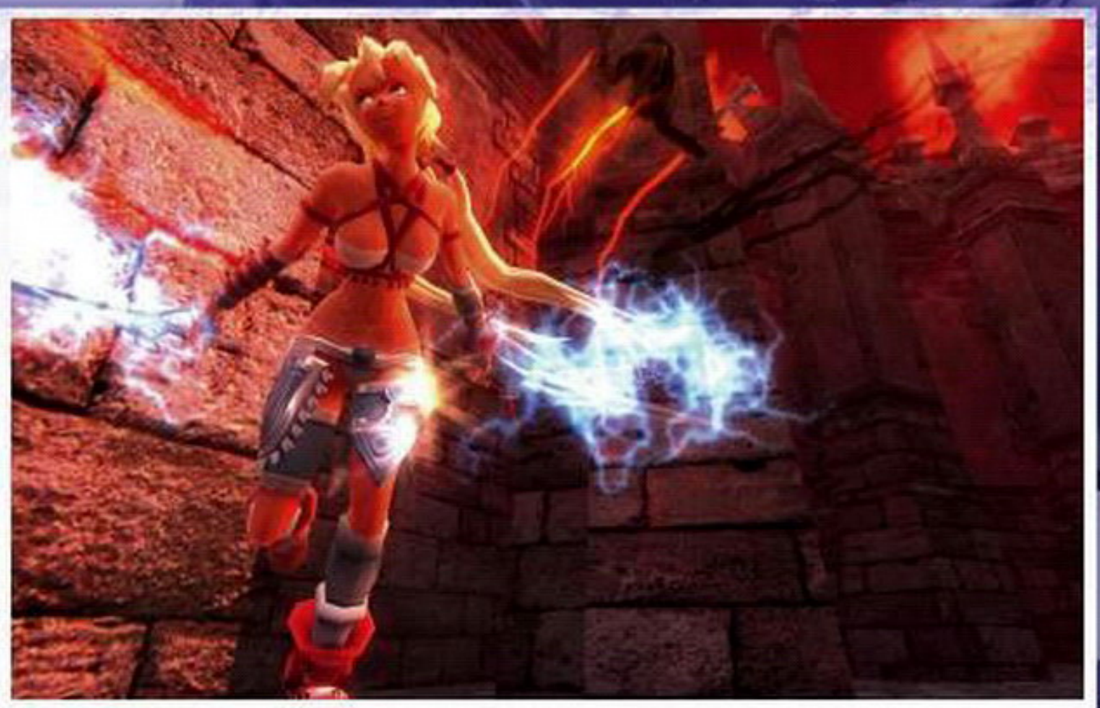
Этим шансом стала работа над авиасимом «**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**». 1С, владелец бренда, заказал «гайдзинам» создание аркадной версии «Ил-2 Штурмовик» для PC и консолей. Студия считала, что получает бесценный опыт работы с консолями, но на деле она получала нечто гораздо более важное — опыт работы над новым для нее жанром авиасимуляторов, а так-



Сегодня скриншоты эпичного экшена «Бумер: Сорванные башни» воспринимаются уже не как трэш, а как ценный раритет, навевающий ностальгические воспоминания.

«Спокойствие! Мы и не думаем отказываться от соблазнительных дам!» — из интервью Кирилла Юдинцева «Игромании» по поводу игры «Адреналин 2: Час пик». И ведь не подумаешь, что речь идет об автосимуляторе...

Работа над «Ил-2 Штурмовик» дала студии билет в успешное будущее, а та, в свою очередь, сумела подхватить и развить ее идеи «летающей энциклопедии» по самолетам Второй мировой.



Изящная героиня «Ониблэйд» наглядно показывает, насколько сильно разработчики хотели подстроиться под вкусы неведомой им консольной аудитории. Но, похоже, там все-таки ждали чего-то иного…

же возможность поработать с сотрудниками **Maddox Games**, которые одолжили для игры модели самолетов, настроили поведение крылатых машин в воздухе, да и вообще немало помогли коллегам своими советами.

Игра удалась, получила хорошие отзывы, но на этом позитивные эмоции от освоения консольного рынка и закончились. Аниме-экшен «**Ониблэйд**» и его сиквел **Blades of Time**, симулятор вертолета **Apache: Air Assault** — все это не принесло студии желаемого успеха. Разработчики кинулись было на мобильный рынок, только там все было еще хуже. Авиасимулятор **Birds of Steel**, выпущенный уже без 1С и бренда «Ил-2 Штурмовик», должен был повторить успех «Крылатых хищников», но тоже не оправдал ожиданий. Оказалось, что на PC, со всеми его пиратами и конкуренцией, было не так уж и плохо, а освоение консолей оказалось еще одной прогулкой в тупик.

Особенно очевидно преимущества рынка PC проявлялись на фоне блистательного успеха **World of Tanks**. Он не просто доказал, что на персоналках можно и нужно зарабатывать, но и создал в России огромную аудиторию фанатов военно-исторических сессионных игр. Даже малой части этой аудитории было достаточно для поддержания самого крупного и амбициозного проекта в истории авиасимуляторов.

## ОБРЕСТИ КРЫЛЬЯ

Его назвали **World of Planes**, позже сменив имя на **War Thunder**, потому что уже тогда стало ясно, что одними самолетами дело не ограничится. Очень скоро выяснилось, что World of Tanks помогал не только удачными идеями и созданием аудитории. Как это ни парадоксально, он еще помогал и с рекламой.

Как и любой крупный проект, WoT имел не только фанатов, но и антифанатов — хейтеров. War Thunder достаточно было строить свою рекламную кампанию в пику конкуренту, и это обеспечивало ему беспрецедентный уровень внимания. В WoT балансируют танки по процентам побед? А мы будем балансировать экономикой! В WoT сборная солянка из наций, а мы дадим вам режим исторических боев! В WoT не делают новых режимов, не хотят хардкора, задирают цены? Мы докажем, что они неправы! И пусть позже разработчики War Thunder убедились в правоте многих решений создателей World of Tanks, но на тот момент образ «борца за правду» сработал идеально.

Отдельный бонус принесла рекламная кампания **World of Warplanes**, и не только благодаря росту интереса к жанру, но и потому, что фанаты Wargaming банально путали ее с War Thunder, довольно часто забегая на огонек к конкурентам. Да там и оставались: отличный движок, опытное ядро команды, включающее бывших разработчиков «Ил-2 Штурмовик», и масса контента делали War Thunder лучшим массовым авиасимулятором на рынке. А среди бесплатных игр этого жанра — так и вовсе единственным.

Первые же успехи War Thunder моментально сделали консольное направление неприоритетным. Пользователи Birds of Steel плакали на форуме, выпрашивая новый патч, но им просто отказали: невыгодно. Симулятор вингсьюта, **Skydive: Proximity Flight**, для контроллеров Kinect и PS Move был забыт, и одно время казалось, что его могут вообще отменить, но затем игру без всякого шума выпустили в свет — даже позаботившись о рекламе. Такое впечатление, что студия просто хотела отвязаться от надоевшего проекта.

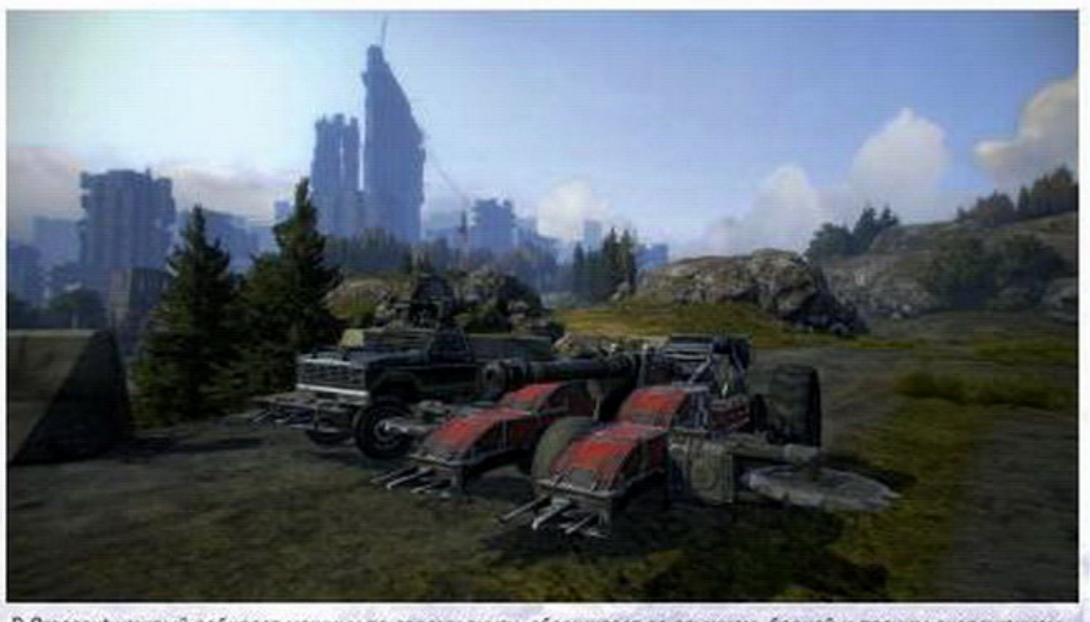
В то же время прибыльность War Thunder оказалась не чрезмерной. Ее не хватало на то, чтобы завернуться в золотое руно и почить на лаврах. Тем не менее доходов было достаточно и на развитие игры, и на новые проекты. War Thunder получил танковые сражения, вышла версия для PS4, началась разработка мобильной версии, да еще и на ведение издательского бизнеса деньги нашлись.

Впрочем, «издательский бизнес» — это, пожалуй, слишком громкое название. Просто Gaijin Entertainment начала сотрудничать с екатеринбургской студией **Targem Games**, создателями **Ex Machina**. Первый опыт, космосим **Star Conflict**, оказался неудачным и до странности напоминал историю **Wargaming** с их World of Warplanes. Разработчики точно так же пытались эксплуатировать идеи своей первой удачной игры, создавая «War Thunder в космосе», и точно так же натолкнулись на стену непонимания со стороны игроков. Теперь игру срочно перестраивают в нечто более соответствующее вкусам фанатов космосимов — с открытым миром, квестами и борьбой за территории, — но это затянется надолго.

Зато новый продукт сотрудничества Gaijin и Targem Games, сетевой экшен **Crossout**, вполне может выстрелить. Екатеринбуржцы вернулись к своей излюбленной теме, сражениям постапокалиптических тачек в духе «Безумного Макса», только на этот раз это будут сессионные бои, этакий **World of Deathtrack**, если кто-то еще помнит этот культовый раритет девяностых годов.

На этом история Gaijin Entertainment заканчивается… и начинается ее настоящее. Обойдя почти все тупики игровой индустрии, от трэша и казуалок до консольных и мобильных игр, она все-таки сумела найти в этом лабиринте свой собственный путь. И пусть он тоже не усыпан розами — видно, что на этот раз «гайдзины» полны решимости пройти по нему до самого конца. ■

У Star Conflict есть почти все, чтобы стать успешной игрой: отличная графика, неплохая боевая система… Осталось только создать большую и интересную вселенную, за которую стоит воевать.



В Crossout каждый собирает машину по своему вкусу, обвешивает ее оружием, броней и прочим снаряжением, а затем идет ломать машины товарищей по игре. Надеемся, там будут не только сражения, но и гонки!

## «ЛУЧШИЕ ИГРЫ В МИРЕ — БЕСПЛАТНЫЕ»

«Сейчас на социальные и мобильные игры обратили внимание большие именитые студии, а несколько лет назад ими занимались вчерашние студенты, вдохновленные легкими деньгами «Счастливого фермера», — вспоминает Максим Донских из **Game Insight** то время, когда компания только начинала работать.

Это был 2010 год — год, ознаменовавший не только границу десятилетий, но и новую веху развития казуальных развлечений. Из социальных сетей игры перебрались на мобильные телефоны и планшеты, — а вместе с ними и те самые «легкие деньги». Многие крупные игроки социального рынка не оправились после этого до сих пор. Легендарная **Zynga** из кумира для «вчерашних студентов» превратилась в печальный, но поучительный пример того, что нужно идти в ногу со временем, — правильно перейти с Facebook на мобильные платформы у компании не получилось. Да и внутри самой социальной сети постепенно ужесточились требования в отношении социальных игр.

### С ФРИТУПЛЕЕМ ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО

Game Insight как раз сумела правильно перейти на мобильную площадку. Компания вовремя и в правильном месте поймала момент. «Начинали мы с игр для социальных сетей, потом сместили фокус в сторону мобильных проектов, где происходил еще более серьезный бум. Мы, например, первыми выпустили игру с микротранзакциями на Android — сразу после того, как Google добавил такую возможность. Это был проект **Paradise Island**», — рассказывает Донских.

Тем не менее нельзя сказать, что компания ни с того ни с сего начала купаться в деньгах. Она была основана выходцами из холдинга Astrum Online Entertainment, который вошел в состав игрового подразделения Mail.Ru. Команда Game Insight начала выпускать игры для социальных сетей, но решила не ограничиваться только ими. Молодому коллективу нужен был весь мир. И его могли дать мобильные устройства.

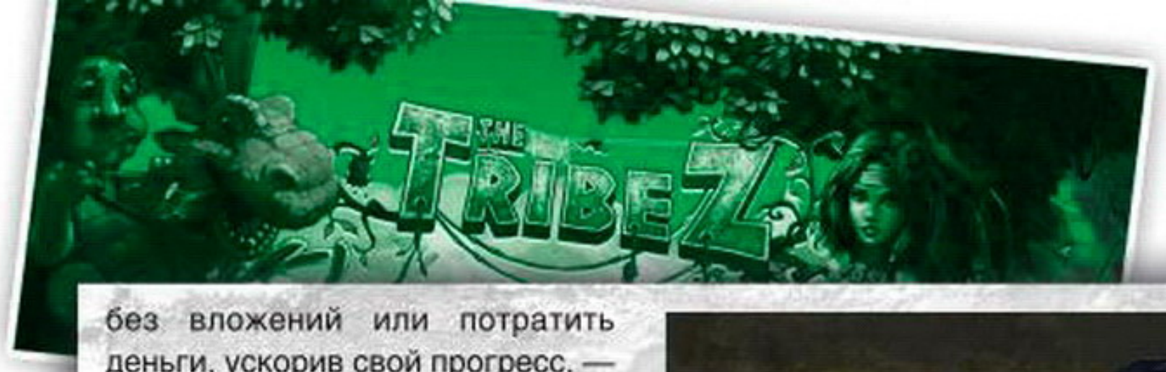
В течение буквально пары лет компания взяла под свое крыло несколько команд по всей России и открыла представительство в Сан-Франциско, а ее проекты крепко обосновались в мобильных чартах по всему миру.

Успех Game Insight Максим Донских объясняет двумя факторами: «Во-первых, правильно выбранные рынки. Во-вторых — люди. Компания с момента основания собрала прекрасную команду профессионалов с большим опытом работы в самых разных областях — от крупных ММО и консольных проектов до скачиваемых казуалок. Это обеспечило широкий кругозор, которым могли похвастаться очень немногие студии, работающие в той же нише, что и мы».

Один из принципов, которыми руководствуется компания: «лучшие игры в мире — бесплатные». Сотрудники не раз и не два выражали восхищение условно-бесплатным форматом и рассказывали о своей вере в его будущее.

«Модель free-to-play дает больше возможностей как разработчикам, так и игрокам. Доход разработчиков в таком случае не ограничен жесткими рамками ценника игры. А игрок получает возможность самостоятельно строить модель взаимодействия с игрой. Он сам решает — играть

Paradise Island 2 — сиквел одной из первых игр Game Insight.




без вложений или потратить деньги, ускорив свой прогресс, — объясняет Максим. — Если бы не дикое возмущение игроков, которые боятся всего нового, уже все было бы free-to-play. С точки зрения бизнеса это самая эффективная история».

«Условно-бесплатная модель появилась именно эволюционным путем. Она выросла из желания игроков платить за игру не потому, что ее похвалили в журнале, а потому, что она действительно нравится и ты готов в ней жить и тратить на эту жизнь деньги. Эволюция всегда побеждает. За это мы любим условно-бесплатные игры, ведь это игры победителей», — говорил Леонид Сиротин, бывший генеральный продюсер компании, сайту Kanobu.

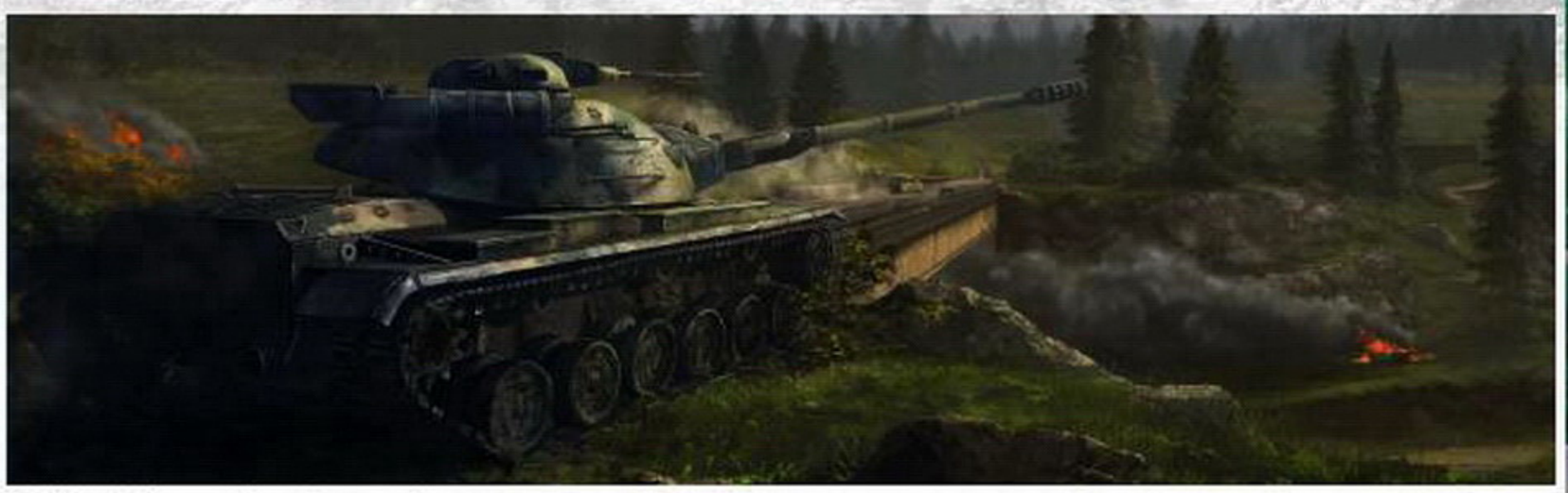
## ПЕРЕХОД В МИДКОР

И эволюция идет достаточно быстро. Даже по меркам еще молодой пока индустрии Game Insight на рынке не очень давно, но ее продукты заметно меняются. Благодаря движку Unity в казуалках начал появляться хардкорный игровой процесс.

«Мы сосредоточились на разработке так называемых мидкорных игр. Этот странный термин означает, по сути, игры, в которых глубокий хардкорный геймплей сочетается с удобным интерфейсом и простотой погружения, характерной для казуальных проектов, — рассказывает Донских. — У нас уже есть, например, успешная браузерная MMORPG «Драконы вечности» и онлайновый экшен **Tank Domination**. На каком-то этапе мы для себя решили, что именно это направление сейчас для нас приоритетное».

Попутно компания взяла курс на крупные платформы. Если раньше ее проекты чаще мелькали в мобильных топах, то теперь красный логотип с буквой «G» встречается и в Steam.

«К выходу на ПК мы полностью переписали Tank Domination в том, что касается технической реализации, в частности, чтобы улучшить графику. Значительно эволюционировали интерфейс и система подбора противников. Расширился парк техники. Теперь у нас в игре можно встретить не только современную технику, но и некоторые прототипы. Речь идет о танках с пушками Гаусса».


Tank Domination — мобильный танковый экшен.

Линейка хардкорных проектов продолжает расти, компания готовит два научно-фантастических проекта — пошаговую **X-Mercs** и **Starborn Wanderers Universe**.

«Игру создает команда энтузиастов — страстных поклонников космических симуляторов. Это люди, чья мечта о космосе формировалась не один год и подкреплялась космическими песочницами, симуляторами и приключенческими играми — как классикой вроде **Elite** и **Escape Velocity**, так и **«Космическими рейнджерами»**, **Star Conflict**, **Star Trek**, **Freelancer**, играми серии **X**, **Parkan**, **EVE**. В общем, назовите любую хорошую игру об исследовании космоса, и в каждой из них для нас найдется что-то интересное, то, что мы хотели бы сохранить», — говорит руководитель Starborn Олег Базарнов.

Это вовсе не значит, что, развиваясь, компания оставит мобильные платформы как приятное воспоминание о своей бурной молодости. Максим Донских ожидает развития кроссплатформенности — хотя, возможно, не в нынешнем ее виде.

«Мобильные устройства все теснее сближаются с классическими игровыми платформами. Мы же для себя понимаем кроссплатформенность как необходимость делать такие игры, геймплей которых хорошо ложится и на мобильные, и на стационарные устройства». ■

Airport City — ферма со смесью симулятора аэропорта.

Драконы вечности — браузерная онлайн игра в стиле фэнтези.

Tribez — ферма с древними людьми, динозаврами и пришельцами.

Starborn Universe — MMO про космические приключения.

# ЛЕГЕНДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Та самая стратегия про несметные толпы пикинеров и залпы смертоносных мортир возвращается. Памятуя о не слишком удачных моментах второй части, **GSC Game World** возвращаются к истокам — почти всё новая часть берет из знаменитой игры «Казаки: Европейские войны».

Трехмерный движок, разработка исключительно для PC, Linux и Mac, никаких микроплатежей и мобильных размышлений на тему. Как будто старый друг подарил тебе велосипед, о котором ты мечтал в детстве и уже успел было позабыть о своей мечте.

## ПИСЬМО СУЛТАНУ

Компания Сергея Григоровича вовсе не закрылась, не собиралась закрываться и вообще здравствует себе благополучно. Распустили только студию разработки, прочие подразделения GSC продолжали трудиться. А полтора года назад и разработчиков вернули обратно, когда нашлись товарищи с горячим сердцем и желанием повторить один старый трюк.

Исполняя желания поклонников, GSC отвергли достижения стратегического прогресса. «Казаки 3» возвращаются к истокам, причем настолько близко, насколько позволяют логика и совесть. Поэтому нововведения второй части — режим захвата Европы, к примеру, — игнорируются. Как и модный ныне кооператив. Впрочем, обычный функционал мультиплеера позволяет объединиться и одной командой выступить против, например, ИИ.

В ходе интервью с директором по пиару и маркетингу проекта Валентином Елтышевым нам предложили мысленный эксперимент. Вспомнить «Казаков» первой редакции — скажем, «Последний довод королей» или «Снова война». Вообразить игру с современной графикой вместо прежних стареньких спрайтов.

Получится примерно то, что нас и ждет.

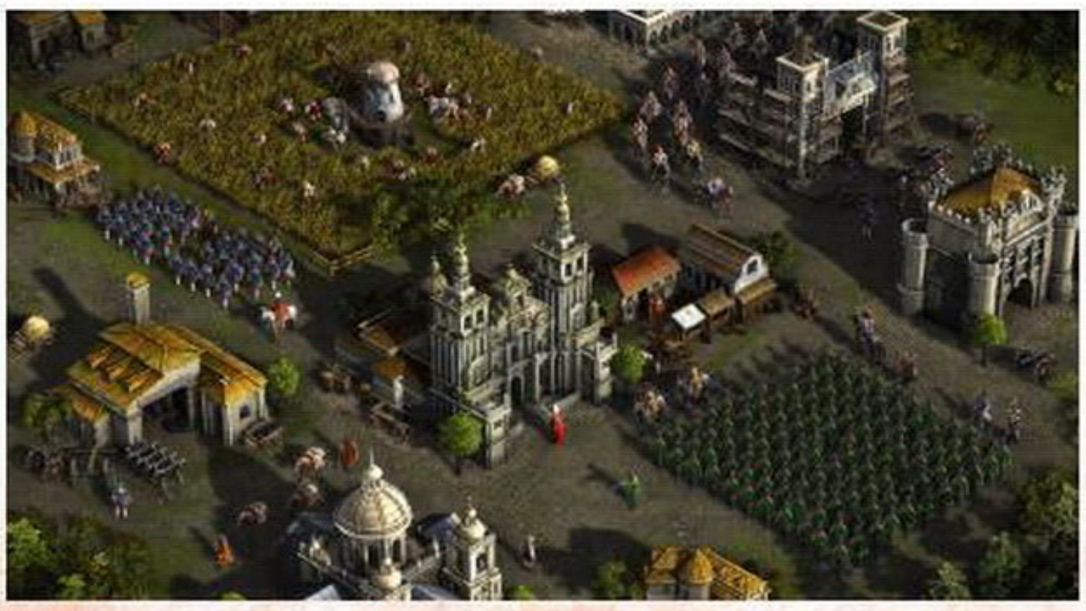
***ВАЛЕНТИН ЕЛТЫШЕВ, ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ И PR В GSC GAME WORLD:***

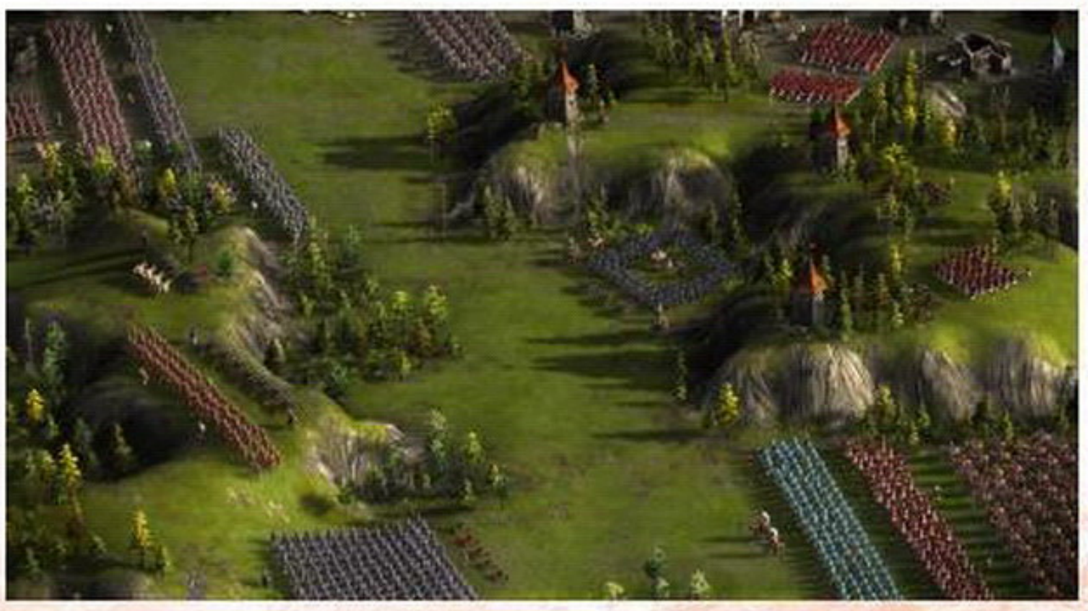
***«Представьте, что это копия первых «Казаков». В этом и заключается основная задумка. Все игровые элементы останутся нетронутыми. Правда, на момент релиза наций будет чуть меньше, чем в оригинале, — всего двенадцать; позже мы планируем при помощи дополнений довести их число до двадцати. Новая игра — это те же первые «Казаки» со всеми боевыми единицами, режимами и геймплейными элементами. Все возможные изменения незначительны. При разработке «Казаков 3» главное для нас — не испортить то, что получилось в 2001-м».***

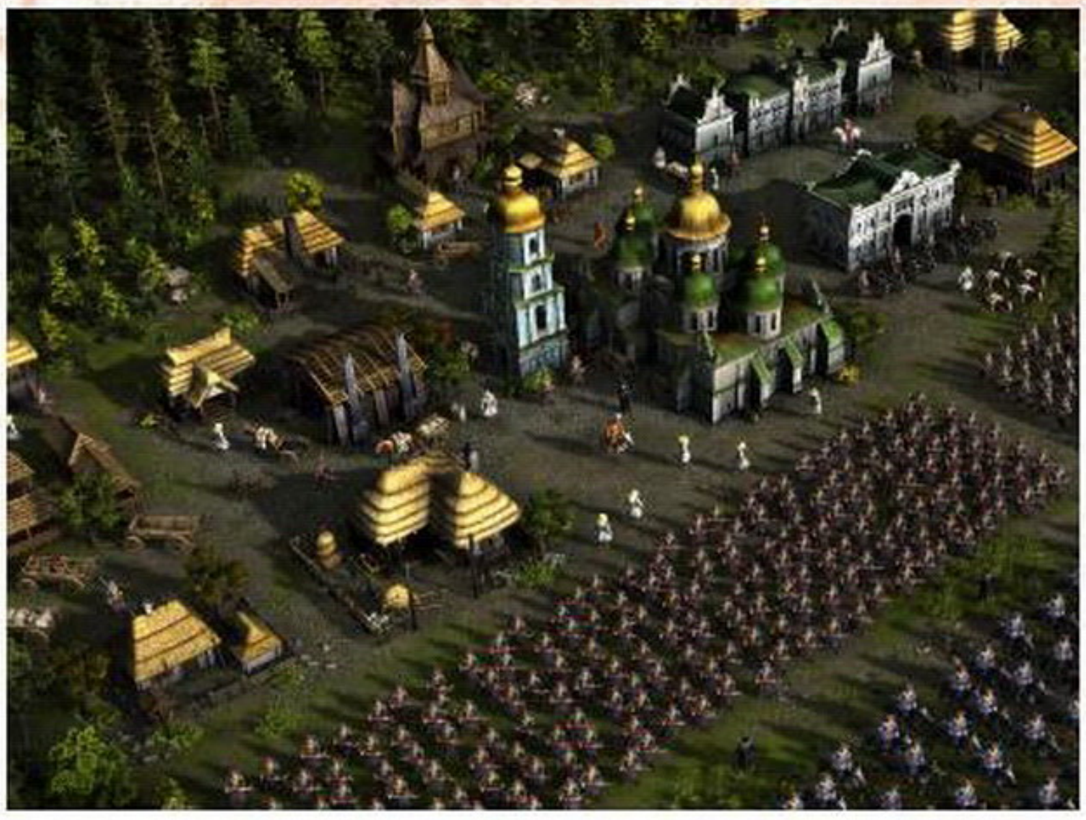
## РАБОТАЕТ — НЕ ТРОЖЬ

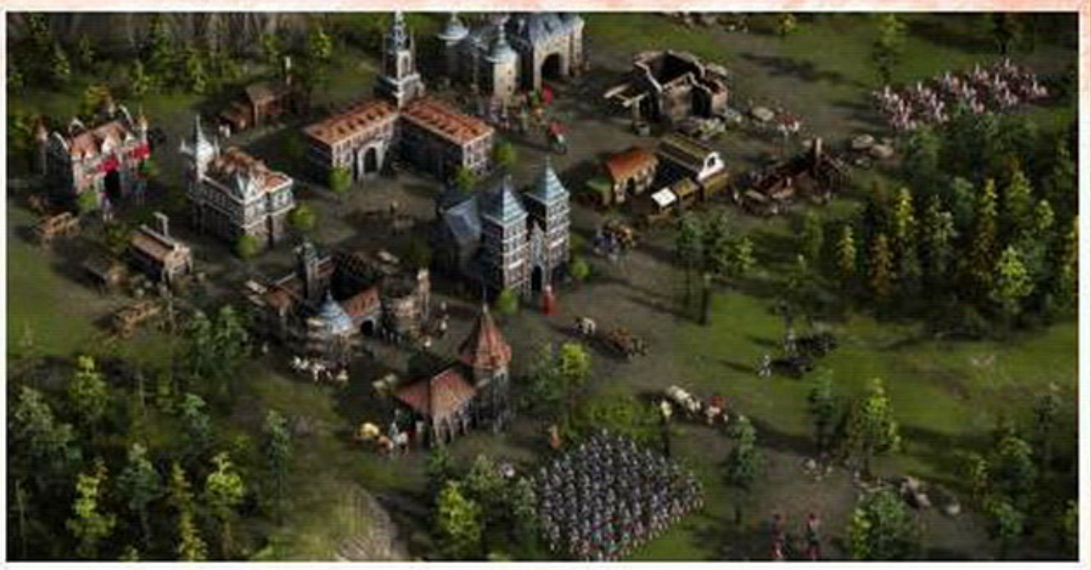
Действие третьих «Казаков» происходит в редко используемый нынче исторический период — позднее Новое время, эпоха буржуазных и промышленных революций XVII и XVIII веков, для которой характерно исключительное оружейное многообразие. Холодное оружие пока не успело уйти со сцены и не потеряло актуальности, огнестрельное же перестало быть громоздким и бессмысленным, но еще не начало свое победное шествие по планете.

В GSC считают, что доминирование мушкетов и пищалей губит тактическое разнообразие. На эту же эпоху пришелся расцвет артиллерии, и в этом отчасти причина негодования в адрес посвященных наполеоновским войнам «Казаков 2»: огнестрельное оружие унифицировало тактику, лишило ее разнообразия. Геймплею такое вредит.









Лучший способ описать игровой процесс третьих «Казаков» — пересказать суть первых. До семи игроков в реальном времени строят базы, изучают технологии и добывают полезные ископаемые, чтобы обучить бесчисленные полчища пушечного мяса. Война разгорается между европейскими (и не очень) державами. Внешне нации будут разниться довольно сильно, но главные отличия заключаются в доступном наборе боевых единиц, определяющем стратегию.

Вернутся и фракции без технологического перехода в XVIII век — по традиции они будут до невозможности сильны в начале партии. Что до тактики, то здесь нас ждет классическая рамочка: никаких спецспособностей, аур и дубовых рощ с генератором невидимости. Обвели кавалерию, построили в боевой порядок, ударили по тылам и похитили крестьян. Или отправили гренадеров крушить укрепления. Впрочем, тактические ухищрения игнорировать не стоит.

### ВАЛЕНТИН ЕЛТЫШЕВ:

***«Помните, как вы угоняли в плен вражеских крестьян? Этот прием не потерял актуальности. Шахты при захвате, кстати, тоже будут бабахать, как и в первых «Казаках». Мы заботимся о тактике. Рельеф, например, будет влиять на боевые качества войск. На холме повышается радиус поражения, как и степень защиты от огня, поскольку мы внедрили реалистичную траекторию полета снарядов. По той же причине горы и плато помогут укрыться от артиллерии, а орудия удобно располагать на тех же плато. Чтобы уловки и хитрости не обесценились, мы не стали делать карты больше. Сейчас пробежка из конца в конец занимает семь с половиной минут при общей длительности партии в двадцать-сорок минут. В классической RTS этого хватит с лихвой».***

## ДВОРЦОВЫЕ ПЕРЕВОРОТЫ

Кроме режима стычек, нас ждет традиционная сюжетная кампания — разумеется, посвященная историческим конфликтам. Свои кампании есть у Франции, Англии, России, Украины и Пруссии. Но, понятно, многие играют в стратегии далеко не ради сюжетных кампаний, и им тоже будет чем себя занять. Любители «рандома» с радостью возьмутся за генератор карт, доставшийся игре в наследство от первой части. Опытные «вивисекторы кода» тоже не останутся внакладе: разработчики высоко оценивают роль модостроителей и обещают поддерживать сообщество.

### ВАЛЕНТИН ЕЛТЫШЕВ:

***«Мы будем всячески поддерживать создание модификаций; не исключено даже, что какие-то из них войдут в игру, заменив первоначальные блоки. К тому же модифицировать игру стало гораздо проще благодаря новой архитектуре. Мы можем подкручивать баланс в реальном времени. Эта архитектура настолько дружелюбна к моддерам, что даже новички смогут вносить изменения в баланс, добавлять войска и лепить другую игру по своему усмотрению. По сути, они получат тот же инструментарий, которым пользуемся мы сами при создании «Казаков 3».***

■■■

Рендеринг игры доверят OpenGL — GSC замечает, что их новая технология позволяет обрабатывать намного больше боевых единиц, не нагружая систему. Движок, по их словам, выдает приятную картинку и способен без проблем выдержать как привычные восемь тысяч солдат на карте, так и трижды по восемь тысяч. Во всяком случае, двадцать тысяч на компьютере трехлетней давности катастрофы не вызвали. Ограничения здесь сугубо геймплейные: армии подобных размеров управляются со скрипом.

В интервью нам повторяли, что движком игра в основном и будет отличаться от первых «Казаков». Разберутся, конечно, с музыкой и озвучкой — мычание крестьян первые несколько часов, правда, исправно забавляло, но не более. Вот и групповые отклики отрядов хотят воплотить. Чтобы не главный в пачке за всех вещал, а многоголосый хор получался. Чертовски любопытно, как все это будет выглядеть! ■

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

***Будем, но со смешанными чувствами — и радость за любимую с детства игру, и тревога из-за одержимости стариной. Хороший знак: в команде «Казаков 3» есть ветераны GSC, знакомые с оригиналом. Много и «свежей крови» с большим опытом работы в других компаниях — по крайней мере, так нам сказали. Ловим на слове!***

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

# ПУТЯМИ СЛАВЫ И БЕСЧЕСТЬЯ

## КАК «КАЗАКИ» РЫНКИ ОСВАИВАЛИ: КРАТКАЯ ИСТОРИЯ СЕРИИ

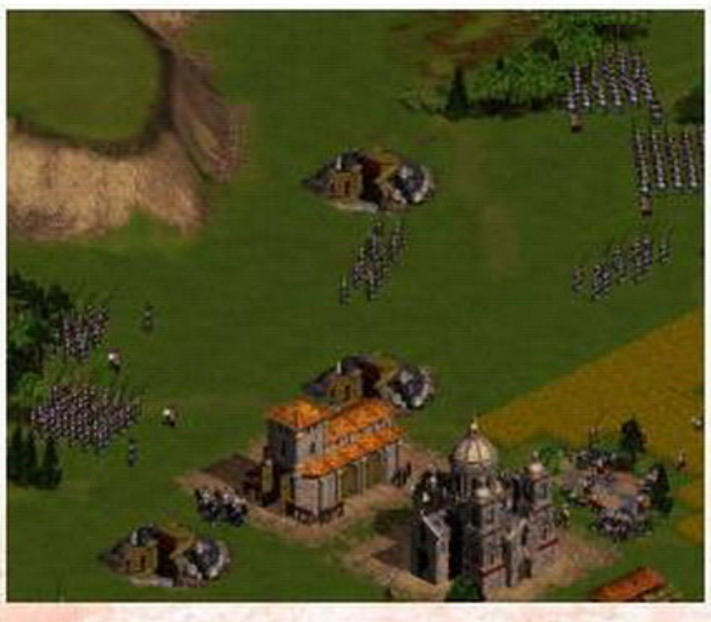
Слухи о новых **«Казаках»** долго-предолго блуждали по интернету, пока наконец не прозвучал официальный анонс третьей части. Спекуляций на тему продолжения за эти годы было не так уж много, серию успели подзабыть, а GSC крепко подсели на приключения сталкеров. Но теперь самое время вспомнить, как все началось!

### САМ ТЫ КЛОН

До релиза в «Казаков» не очень-то верили. На первый взгляд это была чистой воды **Age of Empires 2**, но со славянским названием. Клоны AoE в те времена шли потоком, особых причин доверять именно «Казакам» не имелось. GSC, собственно, и не скрывают, что послужило источником вдохновения для их игры.

***ВАЛЕНТИН ЕЛТЫШЕВ, ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ И PR В GSC GAME WORLD:***

***«Так и есть, Age of Empires 2 вдохновила нас на создание «Казаков». Ее игровая механика виделась интересной и перспективной, но отличалась недостаточной вариативностью. «Казацкая» тема родилась из желания придать игре национальный дух, напомнить об украинском происхождении. Чтобы играть не в каких-нибудь солдатиков, а в своих, родных. Наконец, само слово — «казаки», Cossacks — хорошо известно в Европе и помогло при продвижении на Западе».***



Когда игра «**Казаки: Европейские войны**» появилась на прилавках, ее коренные отличия от Age of Empires 2 стали видны всем. Хотя де-юре вроде бы одно лицо: RTS прямого контроля с рабочими, несколькими видами ресурсов и с технологическим развитием. Зато де-факто — две большие разницы в диапазоне от выросшего масштаба (бойцы меньше, число их больше, строения выше) и до научного развития, в процессе которого нет перехода из эпохи в эпоху, а есть два века, отличающихся критически важным набором отрядов. Темп игры иной, по карте разбросаны месторождения, которые очень непросто удерживать. Словом, «Казаки» напоминают свой источник вдохновения очень и очень отдаленно.

### КОННЫЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Первый опыт GSC быстро принес им признание аудитории. Компания наконец твердо встала на ноги (до «Казаков» GSC Game World начали и бросили два коммерческих проекта, и только бесплатная модификация для **Warcraft 2** дошла до релиза). «Казаков» хвалили как зарубежные, так и отечественные критики, народ принял новинку с восторгом, а игра до некоторой степени повторила судьбу **Heroes of Might and Magic 3** — вошла почти в каждый дом и поселилась там надолго. Не в последнюю очередь благодаря генератору карт, который бесконечно преумножил славу что «Героев», что «Казаков».

Тем не менее в GSC не собирались надолго оставлять свое произведение без присмотра. «**Европейские войны**» настолько хорошо пошли, что GSC позволили себе параллельно разрабатывать сразу несколько игр. В том же 2001 году с конвейера удачно сошел боевик **Venom. Codename: Outbreak**, но развития в будущем так и не получил.

К концу года вышло и дополнение к флагманской серии: **«Казаки: Последний довод королей»**. Его посвятили Тридцатилетней войне и попутным конфликтам, отсюда и название: фразу *Ultima Ratio Regum* отливали на стволах орудий. К базовым шестнадцати странам прибавили всего две новые, зато перелопатили все остальное. Пять новых кампаний, новые корабли и уникальные боевые единицы для фракций — в том числе чтобы подправить баланс.

В «Последнем доводе королей» с балансом вообще хорошо поработали. Ограничили выпуск артиллерии (не более пяти штук на одно депо), а то хитрые игроки сносили все живое одними гаубицами. Разрешили чинить суда и задавать условия в режиме стычек, пустили наконец в сетевую игру, но, что куда важнее, ввели бесконечную очередь производства войск! И потянулись по мини-карте ландскнехтовы кишочки прямо в мясорубку... Ландскнехты тут, кстати, всех сортов и расцветок: британский солдат не равен солдату Пьемонта ни по цвету штанов, ни по параметрам. Но это относится к уникальным боевым единицам, а общие рода войск (мушкетеры, пикинеры), как правило, на одно лицо.

**ВАЛЕНТИН ЕЛТЫШЕВ:**

***«Мы искали реальные образцы мундиров и одежды. Приходилось немного обобщать внешний вид, чтобы он подходил для разных наций. Облик уникальных бойцов мы тоже скопировали с внешнего вида настоящих солдат XVII—XVIII веков. А поскольку модели бойцов малы, некоторые детали пришлось «раздуть», чтобы игрок мог их разглядеть».***

XIX века, тогда как в первой части были XVII—XVIII века. Разница оказалась больше (и дороже), чем хотелось бы: войска ближнего боя потихоньку теряли смысл, задыхаясь в дыму ружейных залпов.

**ВАЛЕНТИН ЕЛТЫШЕВ:**

***«Первый отрицательный фактор — выбор жестко очерченного временного периода, который ограничивал разнообразие тактических инструментов. Во времена Наполеона холодное оружие начало вытесняться достаточно однообразным огнестрельным, что привело всю пехоту к единству формы. Второй фактор — это углубление в элементы варгейма, с влиянием усталости, боевого духа, физики полета пули, с зависимостью урона от расстояния. Это сделало игру менее очевидной, понятной и удобной игроку».***

Прибавка в хардкорности оказалась не к месту и не ко времени. Простые и понятные бои сменились тяжелыми «театральными постановками». Один отряд со страху разбежался после первых выстрелов, другой засел в роще и в ус не дует, потому что прилетающие пули ловят деревья... Шахты сменились автономными деревнями-комбинатами, а добытые ресурсы не попадают мгновенно в казну — нет, сперва их везут по опасным и хорошо простреливаемым дорогам. Где-нибудь в другой игре с другим характером и динамикой подобное встретили бы радушно, но не в «Казаках».

Вышедшее через год дополнение окончательно смазало впечатление. **«Казаки 2: Битва за Европу»** добавляет три нации и несколько кампаний и оставляет развлекаться с этим самостоятельно. А на дворе уже 2006 год, давно вышла **Age of Empires 3**, потом всем вскружила голову **Company of Heroes**. На их фоне «Казаки» откровенно блекли. К тому же «Битва за Европу» требует установки оригинала и просто выдает ошибку, если не обнаружит его в реестре Windows.

■■■

Так и случился закат «Казаков». Спустя год GSC второй раз поймала волну, и про серию прочно забыли. Воды утекло много: студию разработки успели закрыть, снова открыть, дизайнеры из старой гвардии убежали прочь и создали свой проект, а теперь в родной для них стране уже год как весьма беспокойная обстановка. Но в GSC крепко держатся за игру, принесшую им славу.

Ну а мы очень надеемся, что никто и ничто не помешает одной из самых колоритных стратегий в русскоязычном пространстве восстать из пепла. ■

**ВАЛЕНТИН ЕЛТЫШЕВ:**

***«Без «Казаков» не было бы ни S.T.A.L.K.E.R., ни «Героев уничтоженных империй», ни других проектов. «Казаки» близки нам эмоционально, душа к ним лежит — возвращение, так сказать, к истокам. А политические конфликты нам не помеха. С нами работают профессионалы из России, никаких разногласий с ними не возникает. Люди все же остаются людьми, им по-прежнему хочется играть в игры, смотреть сериалы. Мы хотим, чтобы все осталось по-старому: мы с удовольствием создаем, а игроки с удовольствием играют».***

Многие нововведения вполне поместились бы в патч, но не те были времена в СНГ, чтобы копаться в дефицитном интернете. К тому же полный список достаточно внушителен, чтобы попросить за него небольшую цену.

Меж тем «Казаки» продолжали победный марш по персональным компьютерам, приблизившись в 2002 году к отметке в миллион проданных копий. В октябре вышло дополнение **«Казаки: Снова война»**. В комплекте с ним шли две новые фракции, кампании и куча миссий. Заработал онлайновый чемпионат, куда допускали наблюдателей — любоваться игрой мастеров и мотать на ус. Публика радовалась, а разбогатевшая GSC отложила «Казаков» на черный день.

## VAE VICTIS

Прошло почти четыре года, прежде чем GSC вернулись к казачьей теме. Для студии наступили пратчеттовские «интересные времена»: разработка **S.T.A.L.K.E.R.** шла уже несколько лет, перенос следовал за переносом, игру успели обозвать «Ждалкером» и поставить в один ряд с **Duke Nukem Forever**. Как назло, продолжение «Казаков» не улучшило положение дел.

**«Казаки 2: Наполеоновские войны»** посвящены, понятное дело, сражениям начала

# Niffelheim

РОДИОН ИЛЬИН

## СКАНДИНАВСКИЕ МИФЫ В ИНТЕРПРЕТАЦИИ РОССИЙСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Лед и пламень, жаркие земли Муспельхейма и туманный Нифльхейм — изначальные царства в скандинавской мифологии, существовавшие, как и бездна Гиннунгагап, с самого сотворения мира, еще до зарождения жизни. Исследованию одного из этих царств и посвящена ролевая игра **Niffelheim**.

Но для нас тут примечательно иное: игра разрабатывается не норвежцами или, скажем, шведами, а силами маленькой семейной студии из Калининграда, в которой трудятся два брата и программист. В последнее время благодаря независимым разработчикам вообще наметилась приятная тенденция, намекающая на возрождение отечественного игропрома. Недавно прошедшая конференция разработчиков **DevGAMM** — лишнее тому подтверждение.

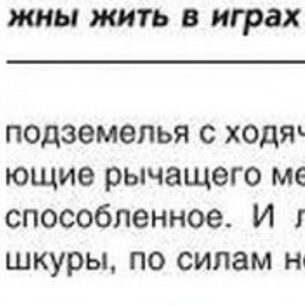
**Ellada Games**, правда, в выставке не участвовала, они решили не искать помощников на стороне, а справляться своими силами. Тем интереснее нам было пообщаться с основателями студии — братьями Эдуардом и Андреем Арутюнянами.

## МЕРЗНИ, МЕРЗНИ, ВОЛЧИЙ ХВОСТ

Niffelheim — не первая игра братьев, но, как они сами говорят, это их дебютный проект в нише «серьезных ролевых игр для мальчишек». Прежде самым значимым и коммерчески успешным творением разработчиков была логическая аркада **The Tiny Bang Story**, которую они создали в составе ныне распавшейся студии **Colibri Games**.

Братья нескромно характеризуют свою новую игру как «помесь **The Elder Scrolls 5: Skyrim** с **Terraria**», но в двух измерениях: герой сможет двигаться только влево или вправо.

Нифльхейм в представлении авторов строго каноничен — это земля льдов и туманов, земля, где обитают инеистые великаны. Повсюду здесь заснеженные леса, населенные хищными зверями, подземелья с ходячими скелетами и скалы, очертаниями напоминающие рычащего медведя. Местечко красивое, но для людей не приспособленное. И лишь суровому викингу, закутанному в волчьи шкуры, по силам не только выжить здесь, но и одолеть драконов и



### ЭДУАРД АРУТЮНЯН, СООСНОВАТЕЛЬ СТУДИИ ELLADA GAMES:

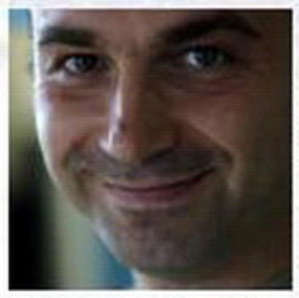
***По первому образованию я живописец, по второму — культуролог. Моя работа многие годы была связана с играми. Вначале я участвовал в разработке казуальных проектов, учился. Встретил много друзей, благодаря которым начал работать над собственными играми. Вы знаете, что дебютным самостоятельным проектом стала The Tiny Bang Story, многими профильными СМИ отмеченная как лучшая казуальная игра 2011 года. Признаюсь без лишней скромности: помимо морального удовлетворения, игра принесла еще и деньги и до сих пор продолжает радовать.***

***А работу над Niffelheim я начал с кучи набросков, создания атмосферы, схем и сочинения сюжетной линии. Игровой процесс усложняется по сей день благодаря нашему маленькому коллективу фанатов своего дела.***

***Terraria показала, как можно в одной плоскости сделать интересную игру, как применить свои знания для реализации идеи. Skyrim своей музыкой, сюжетом и миром здорово вдохновил меня и подарил уверенность в том, что герои и драконы должны жить в играх долго и счастливо.***

В землях древнего медведя-шатуна так выглядит большинство гротов. А в драконьих землях отдельные элементы ландшафта, соответственно, подобны этим огнедышащим существам.

В мире Нифльхейма обитают самые разные демоны. Согласно мифологии игры, жрецы-изгои враждуют со жрецами-демонами и будут подговаривать героя расправиться с ними.



**ЭДУАРД АРУТЮНЯН**

***Вначале я старался не привязываться ни к какой конкретной теме, чтобы не ограничивать свою фантазию и возможности. Рабочим названием игры долгое время было «Гнев духов». Но со временем окружение все больше становилось похожим на мир Нифльхейма. Так название само нашло игру. И мы продолжили развивать ее именно в этом ключе.***

В основе игры лежит движок Unity, отлично подходящий для мобильных проектов, но разработчики твердо решили выпустить игру только на компьютерах.

демонов и пробудить древнюю мощь — именно с этой целью недобрые высшие силы забросили его после смерти в холодный Нифльхейм вместо царства Хель.

Занятия у героя здесь вполне привычные: зачищаем от скверны генерируемые случайным образом подземелья, собираем артефакты, мастерим оружие и другие вещи и даже возводим собственную крепость. Начать придется с продуваемого всеми ветрами шалаша, но со временем он разрастется до целого замка со множеством бытовых пристроек, от овчарни до курятника, и огородом для выращивания овощей. Замок, правда, могут разгромить или захватить, пока герой занят ратными подвигами.

## ТОТЕМЫ ЧЕТЫРЕХ ЗЕМЕЛЬ

В самом начале нам предложат выбрать один из четырех тотемов. Каждый из них олицетворяет покровителя определенной земли, где викингу предстоит сразить демонов и провозгласить себя конунгом. Постепенно мы завоюем все соответствующие тотемам территории, прогнав с насиженных мест тех, кто там заправляет.

На сегодняшний день авторы успели нарисовать места обитания свирепых медведей и теперь трудятся над драконьей вотчиной. Ее нам пока не показывают, но все равно очень трудно выкинуть из головы **The Banner Saga** — уж очень стиль похож.

Большую часть заданий выдают жрецы-демоны, бесконечно служащие молебен в церкви Храмового города (он играет роль хаба). Правда, в основном все сводится к «пойди туда-то, затыкай мышкой до смерти того-то».

Каждая территория традиционно богата своими характерными ресурсами и кишит разномастными тварями. На животных можно охотиться с пользой — сдирать с волков и медведей шкуры, чтобы продать или соорудить что-нибудь нужное.

В подземельях придется прокладывать себе путь топором и мечом сквозь орды восставших из своих могил древних воинов. «Нам очень хочется показать в битвах эпичность, горы трупов, чтобы игрок ощутил удовлетворение от сражений», — говорят авторы. Правда, пока над анимацией боев еще работать и работать.

В здешних темных гротах можно ковать оружие и доспехи, готовить пищу и зелья, мастерить ловушки на хищников. Есть и кровавая «комната славы» героя с чучелами убитых им монстров и трофейными головами боссов. На их фоне стеклышки Декстера с капельками крови выглядят как детские шалости.

Если грубая сила не помогает, почему бы не заручиться поддержкой высших сил? В городской церкви герой может создать эликсир невидимости, разложив по алтарю особые артефакты, или в обмен на небольшое пожертвование призвать оберегающих духов. А если подружиться с ведьмой, она научит наводить порчу на соседские посевы и живность.

Еще немного разнообразия в возможности заблудшего викинга внесут печати демонов. Их отличие от классического дерева развития заключается в том, что невозможно предугадать, какое умение игрок получит в следующее мгновение. Все отдано на откуп генератору случайных чисел.

Харчевня и храм непременно присутствуют в любом городе.

## НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ — ГОЛОВУ ПОТЕРЯЕШЬ

В стороне от основных территорий располагаются еще более дикие земли, где обитают самые свирепые существа, охраняющие нечто очень ценное. Что именно — придется узнать самим. Авторы советуют отправляться туда с серьезными запасами лечебных зелий в рюкзаке и лучше всего не в одиночку.

Иными словами, нам обещают многопользовательский режим на шестнадцать персон. Выбрав при создании игровой сессии общий тотем, игроки будут развиваться на единой земле, искореняя нечисть под управлением ИИ, а затем сражаться с чужеземцами, играющими под другими тотемами на других землях.

Но враждовать совсем не обязательно, можно заключить с соседями союз и скопом пойти выносить демонов или устроить честное состязание на боевой арене в городе (за победу неплохо платят). Авторы утверждают, что в сетевой игре правила не сильно меняются в сравнении с одиночным режимом, все просто немного ускоряется, чтобы сессии не затягивались надолго.

■ ■ ■

Под конец нашего общения с разработчиками мы попросили их коротко, буквально парой фраз, объяснить, почему же все-таки в день релиза мы должны бросить все дела и засесть за их новую игру. И вот их ответ: «Если вы любите игры, тем более от наших, российских разработчиков, вы будете рады познакомиться с Niffelheim». ■

**ЭДУАРД АРУТЮНЯН**

***The Banner Saga — это игра, за которую я болел и болею до сих пор. По духу проекты, вполне возможно, близки, для обоих выбран скандинавский антураж. В остальном сходство сомнительное. Механика другая.***

***Радует, что с появлением новых площадок вроде Steam Early Access и Kickstarter, а также при поддержке российских игровых СМИ появляется все больше новых неплохих игр, в том числе от отечественных разработчиков. Не скажу за всю страну, но в нашем родном Калининграде собралось столько энтузиастов игростроя, что хоть десять компаний открывай. Ну а последняя игра отечественного разлива, привлекшая мое внимание, — это Life is Feudal.***

Нет, это не пыточное устройство, но тоже полезная штука: на ней можно смастерить броню покрепче и меч поострее. А еще механизм положено улучшать.

В потоке анонсированных игр все чаще начинают попадаться проекты российских разработчиков. В Москве **Ice-Pick Lodge** ваяет ремейк собственной игры «**Мор. Утопия**», питерский **Nival** занят «**Блицкригом 3**», в Сыктывкаре делают оригинальный симулятор выживания **The Mute**.

Но, кроме проектов от крупных издательств, есть немало дебютных работ малоизвестных инди-команд — слышали ли вы, например, про релиз **Steam Squad** или про разработку **Insomnia**? Или об иркутской студии **Snowforged Entertainment**, которая трудится над космической MMO **Starfall Tactics**? Бесплатная помесь **EVE Online**, **FTL** и **Star Control**, с механикой сражений как в варгеймах? Звучит почти невероятно, но чем-то подкупает, поэтому мы решили связаться с разработчиками и побеседовать о новинке.

## КТА, ВСЕ АНДОК И ВАРП НА ПОС!

После поверхностного знакомства со Starfall Tactics в голову настойчиво лезет сравнение с одной известной онлайновой игрой родом из Исландии. Судите сами: игроки могут путешествовать между множеством заселенных систем, могут торговать, сражаться, выполнять задания, добывать минералы на астероидах и конструировать из них снаряжение и корабли. В галактике есть безопасные зоны, есть территории NPC-фракций, а также нейтральные сектора, за контроль над которыми будут сражаться альянсы. После захвата системы можно присваивать местные станции и собирать налоги. Ну просто-таки обычный вторник в EVE Online.

Игра, по сути, двухмерная, но разработчики не стесняются показывать крупные планы сражений.

Благодаря обилию спецэффектов любая битва обретает воистину анимешную эпичность и масштабы.

Включаем интерфейс, поднимаем камеру повыше...
И получаем вполне привычный вид. Запутаться будет сложно.

Простор для подгонки снаряжения велик: курсовые орудия,
бортовые пушки, модули, двигатели, множество вариантов корпусов.

Однако из беседы с разработчиками мы выяснили, что при всем сходстве в описании ключевых моментов реализованы они будут по-другому. Starfall Tactics — это не космический симулятор, а помесь ролевой игры и онлайновой 4X-стратегии. Звездные системы здесь представлены не в виде карты, по которой можно путешествовать, а примерно как в FTL — списком интерактивных элементов с кучей NPC, миссиями, случайными опасностями и интересными возможностями. Хотя пока это лишь первичная реализация, а что будет в будущем, студия не загадывает.

Битвы альянсов за сектор тоже сделаны своеобразно: всё решают чемпионы альянсов в отдельном бою. Система еще не отполирована; разработчики обещают сделать так, чтобы маленькие альянсы с хорошими бойцами тоже могли отхватить свой кусок территорий, но при этом тем, кто контролирует много систем сразу, потребуется запас сил — чтобы выдерживать при необходимости несколько одновременных атак.

## МИР ЗВЕЗДОЛЕТОВ

«У нас тут звезды, яркие вспышки, взрывы и полный контроль над происходящим», — рассказывает главный геймдизайнер игры Алексей Григорьев. И правда, первое впечатление от сражения в Starfall Tactics — будто в японский мультфильм попал. Десятки ракет, лазерных лучей и сияющих шаров плазмы, бесчисленные взрывы, сотрясающие экран, мерцающие силовые щиты кораблей... Полная, казалось бы, неразбериха, группы звездолетов яростно поливают друг друга огнем, и поди сообрази, кто, где и с кем в этом хаосе воюет.

Между тем, если приглядеться, понимаешь, что никакого особого хаоса нет. В битве участвуют всего два игрока, просто каждый командует целым флотом. Управление несложное: корабли, как во многих стратегиях, перемещаются в двухмерном пространстве, что позволяет направлять их в нужное место одним щелчком мыши.

Но само происходящее больше напоминает не стратегию, а варгейм, ведь экономической составляющей в боях нет, каждый приходит с готовым флотом и сражается до последнего. Нет ни строительства баз, ни сбора ресурсов, зато есть масса тактических возможностей. Каждый выстрел просчитывается отдельно, а потому игрок может, например, сменить курс и заставить самонаводящуюся ракету врезаться во встречный астероид.

«Короткие игровые сессии, необходимость контролировать каждый корабль, возможность собрать любой из них самому и сбалансировать его — вот что лежит в основе Starfall Tactics». Ассортимент вооружения очень широк, но на боеспособность корабля влияют еще и особые модули, которые могут радикально изменить тактику.

Одни из них, например, позволяют телепортировать корабль в нужную точку, другие делают его невидимым. А можно, допустим, поставить устройство самоуничтожения. Эскадрилья дешевых фрегатов-камикадзе с таким «подарком» на борту проймет и очень неплохо защищенного противника. Вариантов много. «В нашей игре флот игрока работает как колода карт в TCG: его следует составлять с таким расчетом, чтобы он мог противостоять любым угрозам».

Глубины добавляет детальная система повреждений: к примеру, легкий маневренный истребитель может зайти в хвост тяжелому дредноуту и, расстреляв его движки, вынудить остановиться. Таким образом, микроменеджмент поведения каждого звездолета увеличивает возможности вашего флота. «Наша игра посвящается тем, кто любит контролировать каждую пушку на своем корабле», — утверждает Алексей.

## СИБИРСКИЙ ХАРДКОР

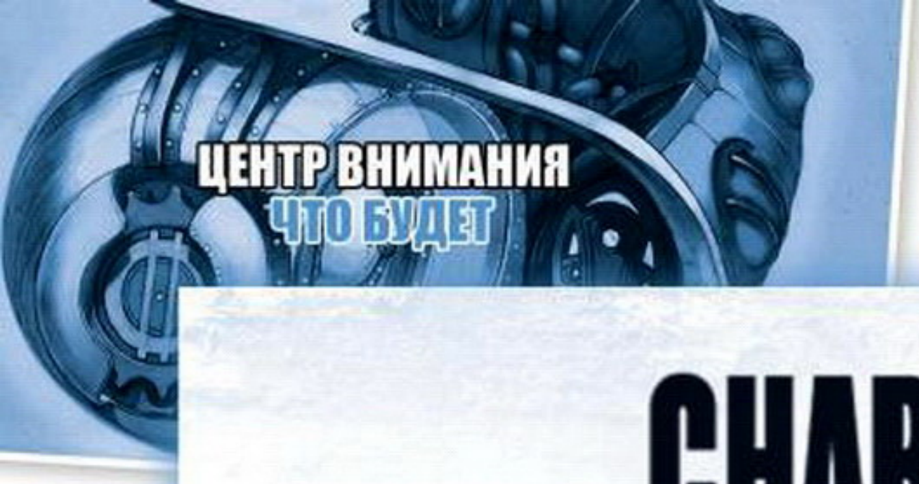
Каково это — создавать полномасштабную космическую MMO силами студии из семи человек? «Когда вы инди-студия и делаете свой первый проект, вас будоражит абсолютно все — первые публикации в прессе, первые комментарии на тематическом форуме, первые приглашения на выставки. Вы ужасно хотите попасть на эту выставку и ненавидите ее, если не можете этого сделать, потому что информационный шум вокруг самого мероприятия затмевает ваш маленький проект».

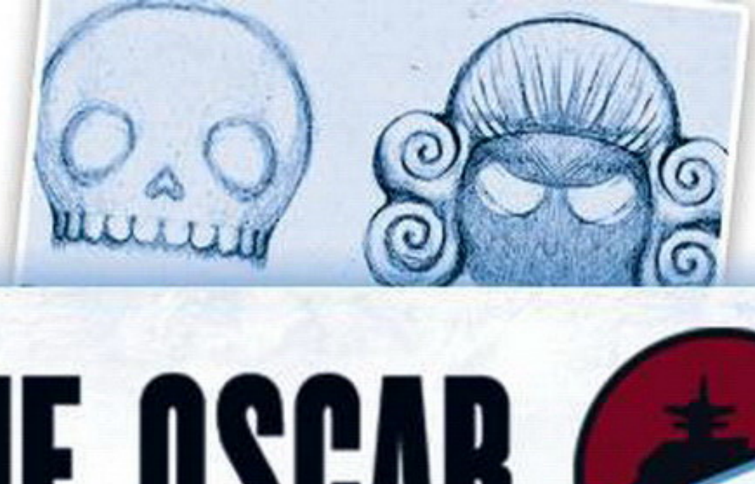
Что и говорить, внимание игроков сейчас для сибирского коллектива — самый дорогой ресурс. В момент, когда пишется этот обзор, студия пробует свои силы на Kickstarter. Правда, на этот сервис разработчики пошли больше ради рекламы и сумму сборов назначили чисто символическую. «Нам удалось организовать очень эффективный и прозрачный для всех сотрудников рабочий процесс — благодаря небольшому размеру команды и личной заинтересованности каждого в проекте». Так что игру сибиряки обещают закончить вне зависимости от успешности кампании. «Сейчас очень много инди-студий и инди-игр. Это и хорошо, и плохо одновременно. С одной стороны, появляется множество проектов с интересными механиками и нестандартными элементами геймплея, что дает игрокам нечто новое в формате старой доброй школы. А с другой — каждой из этих студий становится труднее себя продвигать и не затеряться».

К концу года должна появиться альфа-версия с боевой частью в виде сессионных сражений. Чуть позже добавят часть галактической карты с PvE, а с началом бета-тестирования — PvP и альянсы. Релиз запланирован на конец 2016 года, так что времени рассказать о своем проекте всему миру и привлечь игроков у Snowforged Entertainment еще достаточно. ■

Основная игровая ценность — чертежи для постройки новых кораблей и снаряжения.
Их можно воспринимать как карты для создания собственной колоды, то есть флота.

Дизайн кораблей, на наш вкус, очень симпатичный.





СЕРГЕЙ РЯЗАНОВ

# CHARLIE OSCAR

# СЕРГЕЙ КЛИМОВ: SNOWBALL И CHARLIE OSCAR

## «МЫ ПОМОГАЕМ ТАЛАНТЛИВЫМ ЛЮДЯМ»

Разговор об отечественной игровой индустрии будет неполным без упоминания **Snowball Studios**. Чуть больше чем за пятнадцать лет игровое издательство записало на свой счет более 300 локализаций и собственных разработок для PC и консолей. «Сноубол» сотрудничал с мировыми студиями — **Amanita Design**, **BioWare**, **CD Projekt**, **Daedalic Entertainment**, **Disney Interactive**, **Frictional Games**, **Larian Studios** и **Paradox Interactive**. Во многом это была заслуга Сергея Климова, который стоял во главе Snowball.

### НЕ ТОЛЬКО ВСЕСЛАВ

«Мы начали в 1996 году и были одной из пяти первых российских студий, — рассказывает Сергей. — Впереди всех тогда была **NIKITA**, потому что там занимались играми для шведов (с 1992 по 1997 год компания NIKITA выпускала развивающие игры для скандинавских детских садов и школ. — *Прим. ред.*). Потом они перестроились и вовсю работали над **Parkan**.

Также был Сергей Орловский (основатель и генеральный директор **Nival**), который ушел из компании «Мир-Диалог» после работы над **«Морскими легендами»** и разрабатывал первые **«Аллоды»**. И была еще **Doka**, которая сделала **«Противостояние»**, вернее, ее им сделали питерские ребята из **Fireglow Games**.

И мы подписались с Doka в 1996 году и выпустили свою игру **«Pike: Операция «Громовержец»**, продав ее за 30 тысяч долларов. Позднее в 1996-м мы подписались с **1С**, которые тогда только начинали работать с играми. Мы работали параллельно с людьми Александра Никитина из команды 1С, который делал **«Князя»**. А мы делали **«Всеслава»**. Должны были выйти одновременно в конце 2007 года. Но не получилось.

Проблема была типичная для многих разработчиков: сделали много контента, сделали технологию, написали движок изометрический, редакторы диалогов, редакторы локаций, редакторы интерфейса, редакторы всего чего угодно. С одной стороны, технически мы были прокачаны, но у нас не было понимания, что такое геймдизайн, и мы совершенно не представляли себе, что такое прототипирование. Мы были в ситуации, где есть технология и контент, но не очень понятно, как происходит сам игровой процесс. Все, что мы делали эти годы, это генерировали новый контент, но контент — это только одна часть игры.

В 2002-м мы открыли фонд **Snowberry**, инвестировали в новые проекты. Вместе с Paradox дали денег **Frictional Games** на **Penumbra**, дали денег на **«Гоблинов 4»**, сделали **Combat Mission: Afghanistan** вместе с **Battlefront Studios**. Делали, но так и не закончили продукт для серии игр **Europa Universalis**. Часть из этого была успешной, а часть нет».

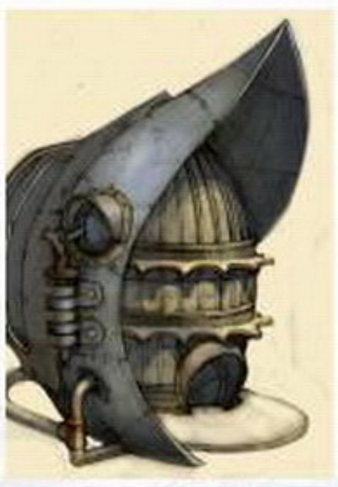
### НЕ СЛИШКОМ ЗЛЫЕ И НЕ СЛИШКОМ ГРУСТНЫЕ

В 2010 году Snowball Studios объединилась с компанией «1С-СофтКлаб». Сергей Климов после этого занимался развитием бизнеса в Larian Studios и Daedalic Entertainment, а также сотрудничал с CD Projekt RED. Поездив по Европе, сменив Бельгию на Германию, а потом Германию на Швецию, в 2013-м Климов основывает студию **Charlie Oscar** и через год переезжает в Вильнюс. Одновременно с этим он объявляет о разработке совместно с украинским дизайнером Алексеем Бокулевым (в 2009 году в одиночку разработавшим «**Эадор**») цифровой настольной стратегии **Gremlins, Inc**.

События в Gremlins, Inc. происходят в городе, построенном внутри сложного механизма. Населяют город, как вы уже поняли, гремлины. Персонажи игры выглядят так, будто на дворе XIX век, а в моде — викторианский стиль, работают изобретателями, директорами заводов, судьями и многими другими. В пронизанном коррупцией и жаждой наживы мире гремлинов есть своя политическая система, суды (которые используются для того, чтобы посадить конкурентов в тюрьму) и губернаторы (которые берут взятки), в городе также есть порталы в Преисподнюю (где можно совершить сделку с дьяволом) и в Астрал (где можно пообщаться с Владыками).

«Бокулева мы в Snowball подписали, когда он только выпустил первый **«Эадор»**, — вспоминает Сергей. — Игра была хорошей, но хардкорной. Мы продали 30 тысяч копий русской версии и были этим вполне довольны. После этого мы хотели сделать ремейк и подписали для этого **Unicorn Games Studio** в Киеве. Они должны были реализовать это за год-полтора. Все, что нужно было сделать, — взять существующую механику, взять существующий контент и поставить на готовый движок, который у Unicorn Games Studio уже был. Однако все затянулось, и я ушел, оставив там свои деньги. Потом забрал, когда игра вышла, но это было совсем не то, что мне хотелось.

Алексей — лучший дизайнер из тех, кого я встречал на своем пути в индустрии. Чем-то он похож на Сида Мейера конца девяностых: сам программирует, много играет, много прототипирует, много смотрит за тем, как в его проекты играют другие люди. Мы решили с ним сделать «небольшую игру», чтобы за год успеть ее выпустить. Начали 1 июля 2013 года с того, что Леша принес листок, на котором была нарисована схема настольной версии «Гремлинов», и файл с картами. Мы сыграли, и уже было понятно, что есть некий фан, но не было понятно, выйдет или не выйдет из этого компьютерная игра. В августе 2013-го мы позвали Ярослава Павлишинеца из Киева — хорошего концепт-художника, который много чего рисовал уже до этого, в том числе в жанре исторической реконструкции (так что викторианские костюмы гремлинов ему оказались вполне под силу). Он нарисовал нам первые эскизы персонажей, и мы поняли, что да, этот мир может быть прикольным, веселым. Может получиться игра про политику, с одной стороны — отражающая реальный мир (где есть несправедливость и где политики преследуют исключительно свои личные цели), а с другой — не слишком злая и не слишком грустная. Сейчас мы в районе бета-версии для Win/Mac и до конца года планируем выйти в ранний доступ». ■



# Dev КОНФЕРЕНЦИЯ GAMM!

ЗАХАР БОЧАРОВ

## ИЛИ ПОЧЕМУ У РОССИЙСКОЙ ИНДУСТРИИ ЕСТЬ БУДУЩЕЕ

Вероятнее всего, многие из вас и не слышали о **DevGAMM**. Это объяснимо: в нынешнем формате конференция существует с 2013 года, а в Москве проходит лишь второй раз. Если кратко, то DevGAMM — это большая площадка, на которой разработчики игр могут найти издателя для своих проектов, послушать доклады экспертов, познакомиться с основными тенденциями индустрии и использовать их в работе.

Почему это должно быть интересно нам, обычным игрокам? Потому что сама конференция, ее атмосфера и ежегодно увеличивающиеся масштабы дают робкую, но уже обоснованную надежду на возрождение отечественной разработки. И грядущие перемены могут оказаться куда ближе, чем можно предположить.

### ИГРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Многие еще помнят тот период, когда российские разработчики массово отказались от крупных проектов и сосредоточились на мобильных платформах и браузерных играх. С тех пор говорить об отечественном геймдеве принято в прошедшем времени и с большой долей ностальгии: дескать, были у нас и **«Аллоды»**, и **«Корсары»**, и **«Ил-2»**... много чего было, но сейчас уже нет. Сплошь «фермы и f2p».

На прошедшей DevGAMM подобные игры, конечно же, тоже презентовались, но их число уже не было подавляющим. Рядом с незатейливыми мобильными забавами все чаще оказывались вещи посерьезнее — вроде шутера от первого лица **AI Olympius**, заслуженно взявшего награду за лучшую графику на Unity.

Приятным открытием стал и квест **The_Uncertain** — трогательная история про робота, пытающегося осознать свое место в мире без людей. Концепция не нова и в плане сюжета (вспомните хотя бы прошлогоднюю **The Talos Principle**), и в плане геймплея (происходящее на экране до боли напоминает игры от **Telltale**), но общее качество исполнения куда выше среднего уровня. И, что особенно приятно, на такие игры издатели тоже теперь обращают внимание. Едва ли не большее, чем на все остальное.

Почему? Потому что время однозначно работающих универсальных приемов прошло, каждый случай требует индивидуального подхода. Это в равной мере относится ко всем платформам: по словам независимого эксперта Сергея Галенкина, доход от среднего мобильного приложения сейчас стремится к нулю, а хорошая инди-игра в Steam набирает всего несколько десятков тысяч проданных копий.

Универсального способа разбогатеть только за счет правильного выбора каналов распространения и жесткой монетизации фактически не осталось — нужно анализировать рынок, осваивать новые жанры и платформы, искать свою нишу, в которой можно преуспеть и прославиться. Кажется, это переломный и волнующий момент для всех присутствующих на рынке — и разработчиков, и издателей, и игроков.

### ЖДАТЬ БОЛЬШЕ НЕЗАЧЕМ

Если некоторые доклады были посвящены общим тенденциям, то другие раскрывали вполне конкретные технические хитрости. Разработчики из Telltale Games рассказывали про технику анимации, с помощью которой они оживляли жителей Вестероса, а создатели **This War of Mine** раскладывали по полочкам взаимосвязь эмоций персонажей и контекстных действий.

Рами Измаил из **Vlambeer** (**Luftrausers**) очень живо и заразительно призывал сотрудничать с **Sony** и не стесняться демонстрировать серьезность своих намерений. Даже зазывал инди-разработчиков покупать билеты в Лондон и встречаться с представителями компании лично. Дескать, если уверены в себе и своей игре — не бойтесь тратить на нее деньги на любом этапе разработки.

За пределами конференц-залов было оживленно, но не сумбурно. Любой посетитель выставки имел возможность лично пообщаться с деятелями индустрии, получить ценный совет или дельные комментарии. Порой это принимало затейливые формы: например, во время «быстрых свиданий» издатели молниеносно просматривали игры, за час давая комментарии по нескольким десяткам проектов.

Эта теплая, дружелюбная и продуктивная атмосфера — одно из главных достижений DevGAMM в ее нынешнем формате. Порог входа в индустрию еще никогда не был таким низким: хотя профильное игровое образование в нашей стране фактически не реализовано, доступ к нужной информации все равно можно получить по первому желанию, не стукнувшись лбом о стену непонимания и неприязни.

Это правильно, здорово и вдохновляет, поскольку побуждает думать о возможностях, а не о трудностях. Именно в такой среде вполне могут появиться отечественные хиты международного уровня.

■■■

Долгие годы главным слетом похожего формата была КРИ, но она ощутимо сдала и умещается в небольшой бизнес-зоне на **«Игромире»**. DevGAMM же обороты сбавлять не намерена: в этом году она выходит в Западную Европу и заглянет в Гамбург уже в начале сентября. Ну а пока такие конференции проводятся и в России, у нас есть надежда на достойное игровое будущее.

Король умер, как говорится. Да здравствует король! ■

Разработчики представляли свои проекты за небольшими столиками, расположенными в основном зале.

Выставка без красивых стендисток не может считаться состоявшейся. DevGAMM вот явно состоялась.

Гжегож Мазур, программист This War of Mine. Его, как и других разработчиков, можно встретить в самой игре.

Рами Измаил агитирует издаваться на консолях.

# ЭПИЛОГ

## ЧТО ЖДЕТ ОТЕЧЕСТВЕННУЮ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ В БУДУЩЕМ

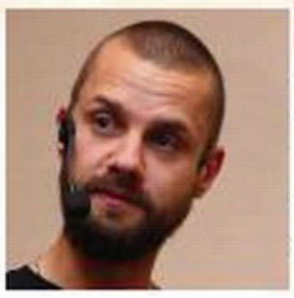
История отечественного геймдева будет продолжаться и наверняка порадует нас новыми проектами. Мы побеседовали с экспертами и выяснили, что следует ожидать от наших игр дальше, как собрать достойную команду и почему не стоит игнорировать новые технологии.

### СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР NIVAL, — О НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

***«Игровая индустрия сейчас на распутье. Грубо говоря, все существующие рынки чувствуют себя не очень хорошо, а новых пока нет. Если вы студия, которая делает игры уже давно и профессионально, а команде нравится этим заниматься, то лучше всего переждать текущую бурю. Тяжелее всего, конечно, сейчас, но в 2016 году будет терпимее.***

***В индустрию в последнее время пришло очень много людей зарабатывать деньги, хотя играми должны заниматься люди идейные, не мотивированные материально. На сегодня индустрия должна как-то очиститься от тех людей, которые попали в нее случайно (с производственной точки зрения), и выбрать себе новые векторы развития (с рыночной точки зрения).***

***Я большой сторонник того, что VR как раз достаточно перспективен. Сначала я делал ставку на Augmented Reality, но пока что нет нормальных устройств, которые бы правильно работали с технологией. На AR сложно фокусироваться, в то время как хороших VR-девайсов становится все больше и больше — с трекингом зрачков, с нейроинтерфейсом, — там идет мощный технологический скачок. VR сильно развивается и поэтому в ближайшие несколько лет вся эволюция пойдет туда. Это касается как стационарных устройств вроде Oculus Rift, так и мобильных. Через пару лет, когда Microsoft свои HoloLens доделает и они будут нормальными, — тогда будет новый виток в сторону AR, который, на мой взгляд, намного перспективнее, хотя им будет намного труднее заниматься».***



## ОЛЕГ ПРИДЮК, ЕВАНГЕЛИСТ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В GAME INSIGHT, — О СОСТОЯНИИ НЕЗАВИСИМЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

*«В этом году инди-разработчики наконец-то начали вести осмысленный диалог с более опытными коллегами. Ребята готовы перенимать знания людей, которые в индустрии десять или двадцать лет. У современной молодежи опыт разработки игр начинается с однодолларовых штук для айфона, но дело-то куда глубже — есть старые консоли и PC-игры.*

*История игр циклична, и этот год, наверное, первый, когда молодое поколение начинает воспринимать адекватно диалог с людьми чуть постарше. Думаю, это великое начало и оно может привести к успешным проектам как в локальном, так и мировом масштабе. Если темп культурного развития местной индустрии продолжится, то ближайший год мы будем обсуждать множество историй успеха, а вы, дорогая «Игромания», будете писать про талантливые команды — нам будет чем гордиться.*

*Я не скажу, что в индустрии есть определенные тренды. Прицел на фритуплей или мобильные проекты — это скорее дело механики, чем тренда. С таким же успехом можно сказать, что все делают раннеры. Всегда есть, грубо говоря, большинство, но вам интересно писать о лучших проектах, а мне, как участнику индустрии, приятнее всего обсуждать и говорить о наиболее талантливых командах. Не о всех, а о лучших. Поэтому всегда есть те, кто ведет индустрию, и те, кто за ней следует.*

*Вообще, хочу поделиться мнением зарубежных гостей, потому что со стороны всегда виднее. Они меня спрашивают: а почему у вас команды талантливые, но делают непонятные клоны клонов. Смотришь ваши игры — 30% сделано шикарно, а остальное как-то не впечатляет, и ничего посередине нет. Либо очень здорово, либо тлен.*

*Я думаю, это вопрос, который индустрия должна решить, — кто виноват в том, что ярких и интересных игр пока что не так много, как хотелось бы. Как только мы на него ответим, уверен, остальные 70% подтянутся до того шикарного уровня.*

## СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН, СТАРШИЙ АНАЛИТИК WARGAMING.NET, — О НЕОБХОДИМОСТИ ИДТИ СВОИМ ПУТЕМ

*«В нашей индустрии есть вещи, которые мы очень хорошо умеем делать, — это механики с цифрами. Поэтому если условная отечественная ролевая игра будет про гринд, то она потенциально хорошая. Если ролевка про сюжет, то вряд ли что-то получится. У нас очень мало игр, которые выезжают на сюжете. Даже «Метро 2033», в которой мы хвалим сюжет, на Западе встречают нейтрально. Мы умеем хорошо нагнетать атмосферу и работать над механиками, но почему-то эти вещи обычно игнорируем и бежим в сюжет, где все сложно. Наверняка это потому, что наша индустрия хочет быть похожей на «больших парней» и поэтому мы забываем о своих сильных сторонах.*

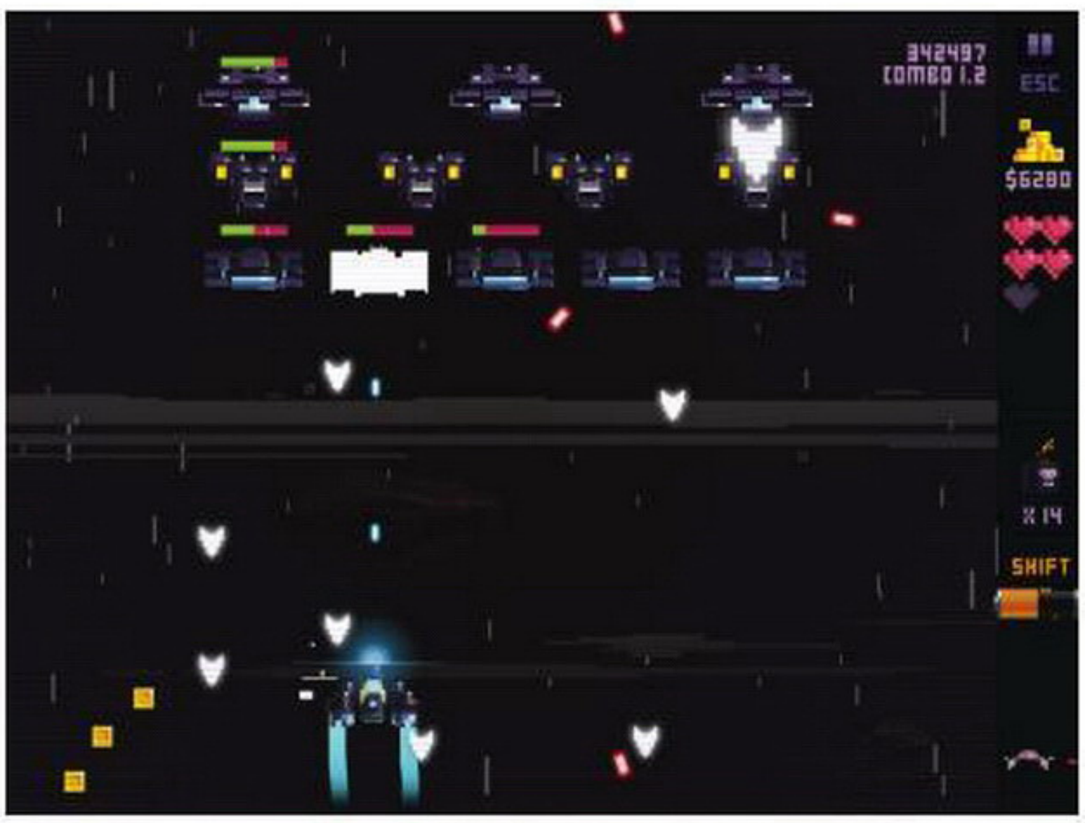
*Наши компании начинают бежать за мировыми трендами, не совсем понимая, почему эти мировые тренды вот такие. Самый яркий пример: у нас побежали делать игры для мобильных устройств в хорошо известных жанрах. Там мало сделать хороший проект, его еще нужно продвинуть правильно на западную аудиторию. Мы можем повторить игровую механику и даже сделать ее лучше, но вот запустить на западный рынок без должного опыта уже получается не так хорошо. Даже японцы и китайцы с очень успешными проектами не могут нормально выйти на западный рынок, а мы тем более.*

*Думаю, нужно прекратить заниматься подражанием и начать делать то, что получается хорошо. Очень многие сейчас пошли в VR. Мне что понравилось — там все проекты не про сюжет, а про красивую картинку и атмосферу. Визуальный стиль в наших странах хорошо умеют делать. Надеюсь, в VR мы не будем совершать ошибок, не начнем делать там Голливуд, а попытаемся нащупать что-то свое.*

*Все потому, что традиционное «русский ответ на...» — это заведомо неудачная позиция в чем бы то ни было, в играх или даже кино.*

*У нас есть сильные стороны, от них и нужно отталкиваться. Любое русское кино, которое запускали как ответ на что-то, не взлетело. Все русские фильмы, которые получали признание, — они были хороши сами по себе».*





ИЗ ПЕРВЫХ РУК

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

# КАНИКУЛЫ В АФГАНИСТАНЕ

ЖАНР
СТЕЛС-ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
KONAMI
РАЗРАБОТЧИК
KOJIMA PRODUCTIONS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, PS4,
XBOX 360, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
KONAMI.JP/MGS5
ДАТА ВЫХОДА
1 СЕНТЯБРЯ 2015 ГОДА

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V

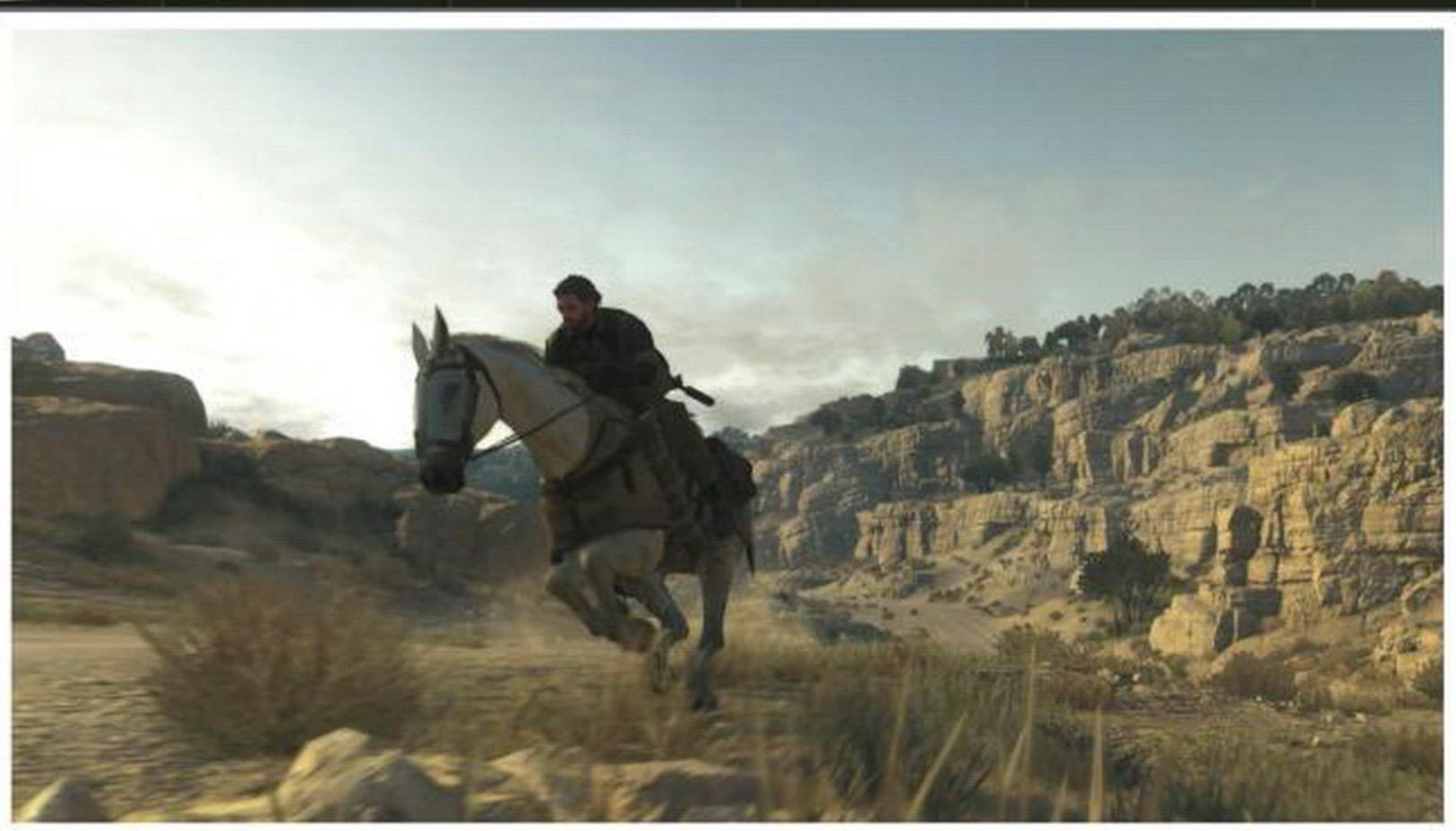
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

Чести присутствовать на закрытом показе **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain** удостоились совсем немногие журналисты. Да и само событие происходило без особой помпы: после краткой вступительной речи (все всё и так знают, MGS5 по умолчанию один из самых ожидаемых проектов года) прессу рассадили за консоли и дали два дня на то, чтобы вдоволь наиграться.

И нам, конечно же, не хватило. The Phantom Pain — игра колоссальных масштабов и огромной аддиктивности, в которую хочется погрузиться с головой и выпасть из реальной жизни на недельку-другую. История становления Биг Босса (он же оригинальный Снейк, с которого потом клонировали Солида и всех прочих Снейков), хронологически предваряющая самую первую часть Metal Gear, затягивает с самых первых минут и очень не хочет отпускать.

Теперь осеннего релиза мы ждем с особенным нетерпением — просто потому, что правда очень хочется узнать, чем же там все, черт побери, кончилось?!

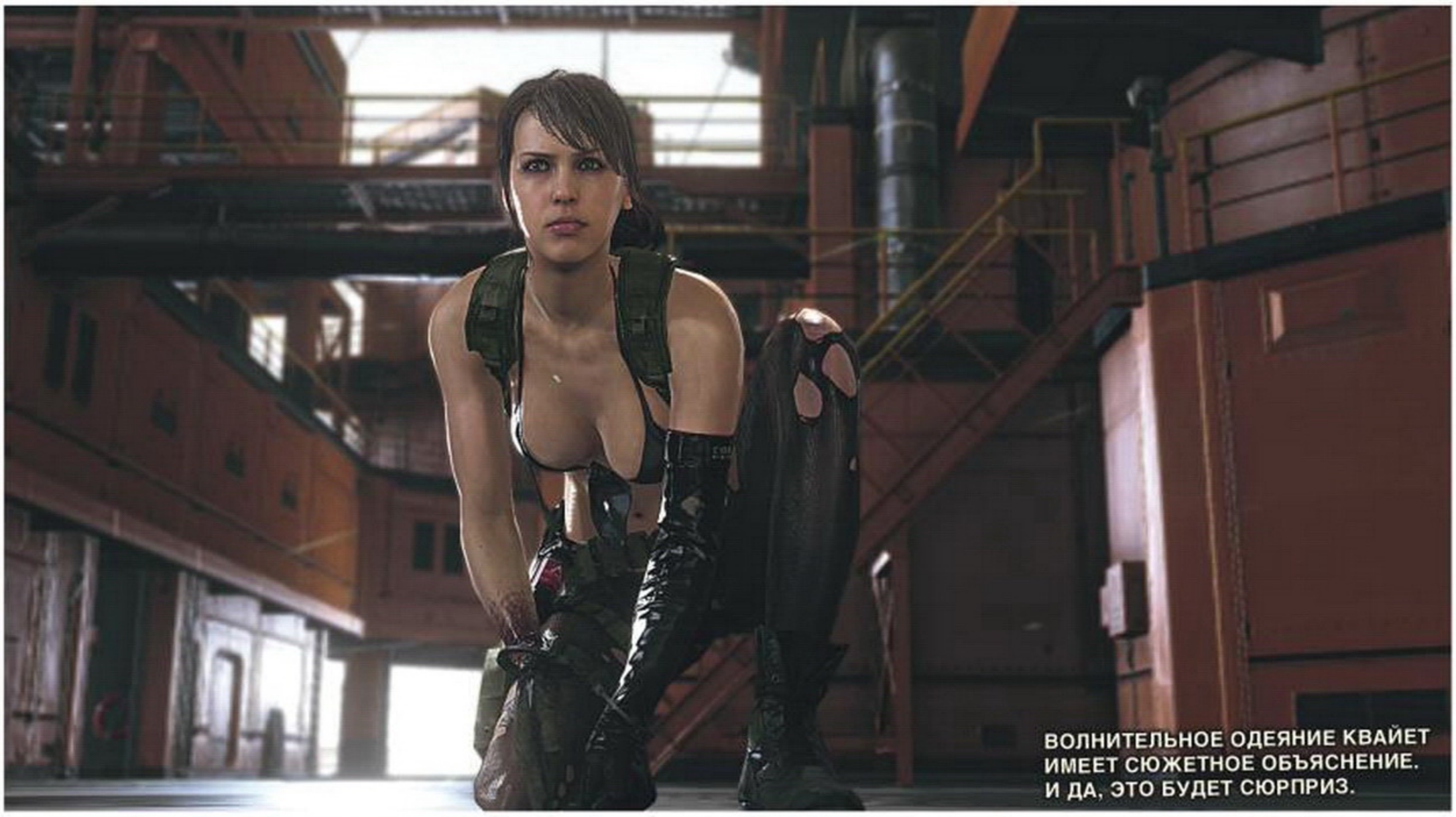


КОНЬ И ВЫЖЖЕННЫЕ ПУСТОШИ АФГАНИСТАНА ДЕЛАЮТ ИГРУ ОЧЕНЬ ПОХОЖЕЙ НА RED DEAD REDEMPTION. ВПЛОТЬ ДО СБОРА ПОДНОЖНЫХ ТРАВОК. НО КАК ТОЛЬКО ДЕЛО ДОХОДИТ ДО СТЫЧКИ, ТО ВСЕ СТАНОВИТСЯ ГОРАЗДО ИНТЕРЕСНЕЕ.

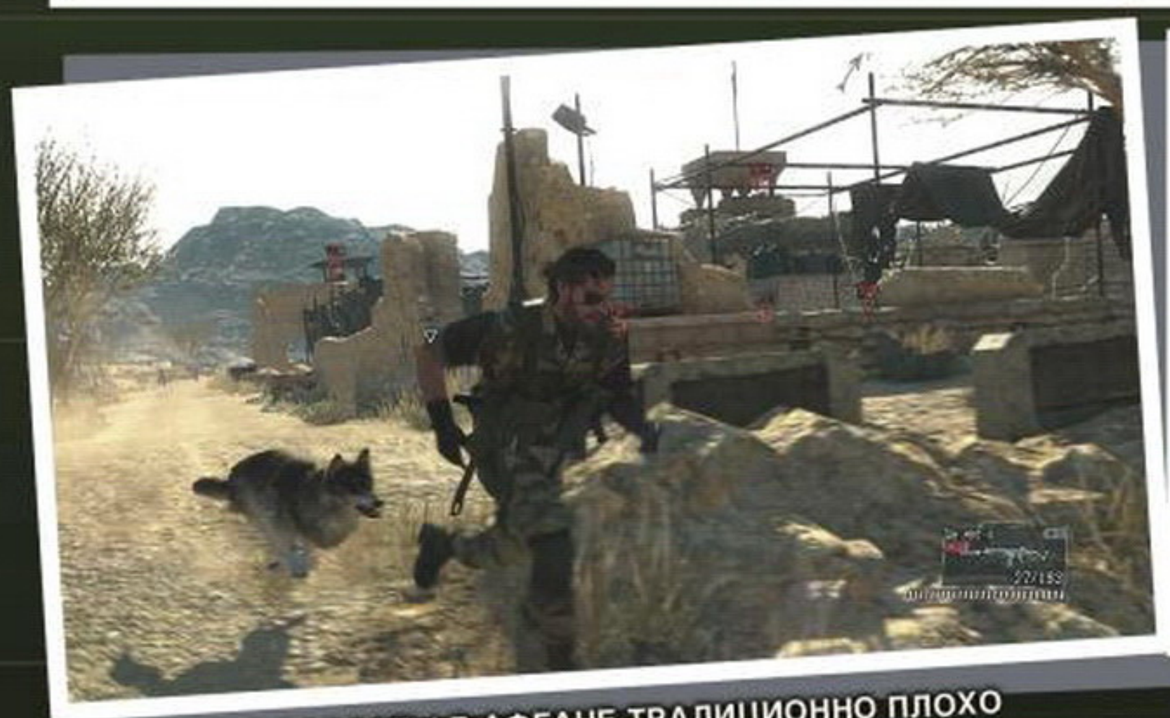
## ЗАВОРОТ МОЗГА

События The Phantom Pain происходят спустя девять лет после **Ground Zeroes**. Именно столько провалялся в коме Снейк после взрыва вертолета в финале GZ. Да еще и руку при этом потерял, но ее достаточно быстро заменяют высокотехнологичным протезом ярко-красного цвета, который фигурирует на всех игровых артах.

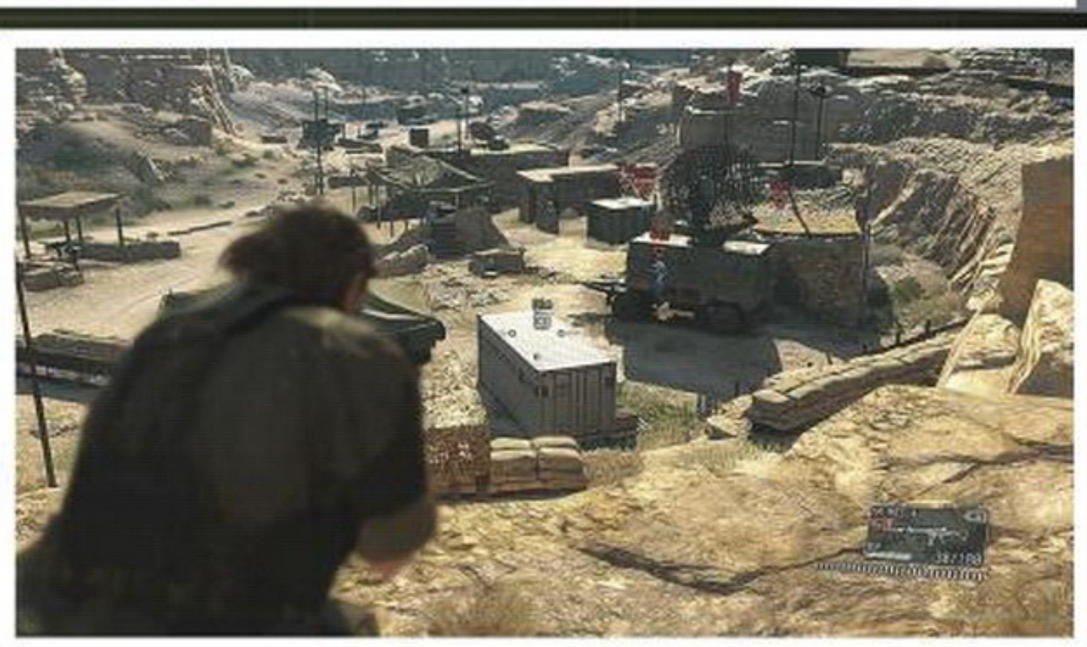
Никаких намеков на пересадку головы или какую иную взаимосвязь с реальным доктором Канаверо в игре нет, во всяком случае — в начале. А на прямые вопросы, был ли заговор или нет (подробнее о нем читайте на соседних страницах), разработчики делают скорбные лица в стиле



ВОЛНИТЕЛЬНОЕ ОДЕЯНИЕ КВАЙЕТ ИМЕЕТ СЮЖЕТНОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ. И ДА, ЭТО БУДЕТ СЮРПРИЗ.



СОВЕТСКИЕ СОЛДАТЫ В АФГАНЕ ТРАДИЦИОННО ПЛОХО ГОВОРЯТ ПО-РУССКИ. ТО НЕСУТ КАКУЮ-ТО ЧУШЬ, ТО ИЗ-ЗА АКЦЕНТА УШИ В ТРУБОЧКУ СВОРАЧИВАЮТСЯ. НО ВСЕ ЖЕ В MGS5 С РУССКИМ ЯЗЫКОМ ОБОШЛИСЬ КУДА АККУРАТНЕЕ, ЧЕМ ВО МНОГИХ ДРУГИХ ИГРАХ.



У METAL GEAR SOLID 5 ОЧЕНЬ МНОГО ОБЩЕГО С... ПОСЛЕДНИМИ FAR CRY. И САМА СТРУКТУРА КАРТЫ С БАЗАМИ И БЛОКПОСТАМИ, И РАЗМЕТКА ЦЕЛЕЙ ПЕРЕД АТАКОЙ, И ТИПИЧНЫЙ ПОДХОД «РЕЖЕМ ТИХО, СКОЛЬКО ВЫЙДЕТ, А ЕСЛИ ЗАМЕТИЛИ — ДОБИВАЕМ В ОТКРЫТУЮ». НО МЕХАНИКА БОЯ, ОЧЕВИДНО, ОТЛИЧАЕТСЯ РАЗИТЕЛЬНО.

«ну вот, и вы туда же» и отвечают, что даже если и да — то это одному лишь Кодзиме ведомо. А сами они о Канаверо и слыхом не слыхивали, покуда игроки не подняли всю эту шумиху.

И все же то, что происходит в прологе, пока Снейк пытается выбраться из осаждаемой врагами больницы, лучше всего описывается словом «чертовщина». Чем лучше вы знакомы с серией Metal Gear Solid, тем большее недоумение он у вас, скорее всего, вызовет — уж больно много намеков, что на самом деле ничего этого не происходит и Биг Босс просто бредит.

И поди пойми, то ли это плохая режиссура, то ли так и задумано, а всем несуразностям найдется объяснение — да такое, что все ахнут. Как это было, скажем, со второй частью, когда открывшаяся правда вообще на голову не налезала, да и до сих пор служит поводом для обсуждения в интернете. Кодзима все-таки на такие штуки мастер.

Но чтобы узнать наверняка, игру придется пройти целиком, а это в рамках двухдневной сессии было абсолютно невозможно. Шестнадцати часов хватило всего на 21 эпизод, что разработчики прокомментировали словами «ну, это где-то примерно треть». Кто-то жаловался, что Ground Zeroes можно пробежать за десять минут? Вот им достойный ответ: чтобы пройти The Phantom Pain, может не хватить и ста часов. Игра действительно огромная.

## МЫ НАЗЫВАЕМ СЕБЯ DIAMOND DOGS

Итак, в финале Ground Zeroes Биг Босс потерял все, что имел. Группа злоумышленников уничтожила его базу, убила или покалечила большую часть соратников, а самого Снейка отправила в кому. Немудрено, что проснулся он в препаршивейшем настроении и преисполненный желания отомстить. Тем более что старые знакомые хотят, в принципе, того же — особенно потерявший руку и ногу Каз, которого мы спасаем из плена в одной из самых первых миссий.

Знать всю подноготную серии, чтобы играть в пятую часть, в общем-то совершенно не нужно. Разве что Ground Zeroes стоит пройти, так как, по сути дела, это предисловие к The Phantom Pain. Там вам представят часть персонажей, а в продолжении — довершат начатое, так что ощущения «Кто все эти люди?» не возникнет даже у новичков. Пятая часть рассказывает о том, как Биг Босс собирал и возглавлял собственную частную армию вне влияния государств, — и лишь изредка прерывается, чтобы продолжить события из пролога. А так большую часть времени Снейк занят поиском ресурсов, набором людей, изготовлением снаряжения и прочими вещами, которые заботят умы главнокомандующих.

Управление материнской базой развивает тему, открытую портативной **Peace Walker**. Вы решаете, в какие модули вложить средства, какие провести исследования, в какие цвета что покрасить. Все это — ваше. Вы тут Биг Босс, на минуточку!

Ресурсы на постройку и развитие добываются прямо на миссиях. Это и гонорары за выполнение заданий, и лекарственные травки, и ящички со всяческими металлами, запчастями и прочим пригодным утилем. Кое-что капает в копилку само по себе благодаря стараниям персонала, а вдобавок можно гонять на задания подчиненных солдат — и они тоже будут приносить что-нибудь полезное.

С ПОМОЩЬЮ УСТРОЙСТВА ФУЛТОНА НА БАЗУ МОЖНО УТАСКИВАТЬ И ДИКИХ ЖИВОТНЫХ — ИНОГДА ЭТО НУЖНО ПО КВЕСТУ, ДА И ПРОСТО ЗА ТРОФЕИ ЩЕДРО ОТСЫПАЮТ РЕСУРСОВ. НО, СОГЛАСНЫ, С НЕПРИВЫЧКИ СМОТРИТСЯ ОЧЕНЬ ДИКО.

ПРОАПГРЕЙДЖЕННАЯ КОРОБКА НЕ ТОЛЬКО МАСКИРУЕТ, НО И ОТВЛЕКАЕТ ПРОТИВНИКА. СЕЙЧАС СНЕЙК ИЗ НЕЕ КА-А-АК ВЫСКОЧИТ!

МАЛЫЙ ШАГОХОД — ЭТО ТОЖЕ БОЕВОЙ ТОВАРИЩ, ВПОЛНЕ СЕБЕ ЗАМЕНА ЛОШАДИ. ТОЛЬКО ШУМНЫЙ ОЧЕНЬ. И ЯБЛОКИ НЕ ЕСТ.

Практическая польза от всего этого добра — огромна. Прямо посреди миссии вы можете заказать себе доставку чего-нибудь с базы. Будь-то боеприпасы, новое оружие, поддержка техникой или даже запасная лошадь взамен ненароком убитой.

Последняя, кстати, играет роль не транспорта, а так называемого «боевого товарища», в терминологии игры — buddy. И ее вполне можно кем-нибудь (или чем-нибудь) заменить. Например, в одной из побочных миссий Снейк сможет найти щенка и вырастить его в матерого волчару, который поможет и в разведке, и в бою. На другом задании можно раздобыть малый шагоход с тяжелым вооружением и разбираться с противниками верхом на нем. Но пока по популярности лидирует, конечно же, девушка-снайпер Квайет.

В конкретный момент вам придется решить, принять ее к себе или пристрелить на месте, как уговаривают союзники. Возможно, решение еще когда-нибудь аукнется, но главное: если завербовать Квайет, вскоре можно будет брать ее с собой на задания, чтобы прикрывала огнем и маркировала противников. Увы, любая дальнейшая информация о ней будет приравнена к огромному спойлеру, поэтому просто скажем, что с ней все о-о-очень непросто.

Кроме боевых товарищей, перед миссией разрешается выбрать снаряжение, транспорт и даже какого-нибудь из солдат взамен самого Снейка. Впрочем, на геймплей это особо не влияет, но все ж разнообразие.

## ХОЧЕШЬ СДЕЛАТЬ ХОРОШО — СДЕЛАЙ САМ

База — элемент все-таки побочный. Ее обустройством можно заниматься и дистанционно, прямо через универсальный коммуникатор iDroid, и наведываться туда лишь в случае нападения. Основные события происходят сначала в Афганистане, потом — в африканских джунглях. Куда еще может занести Биг Босса, разработчики пока не признаются, но очевидно, что двумя локациями дело не ограничится.

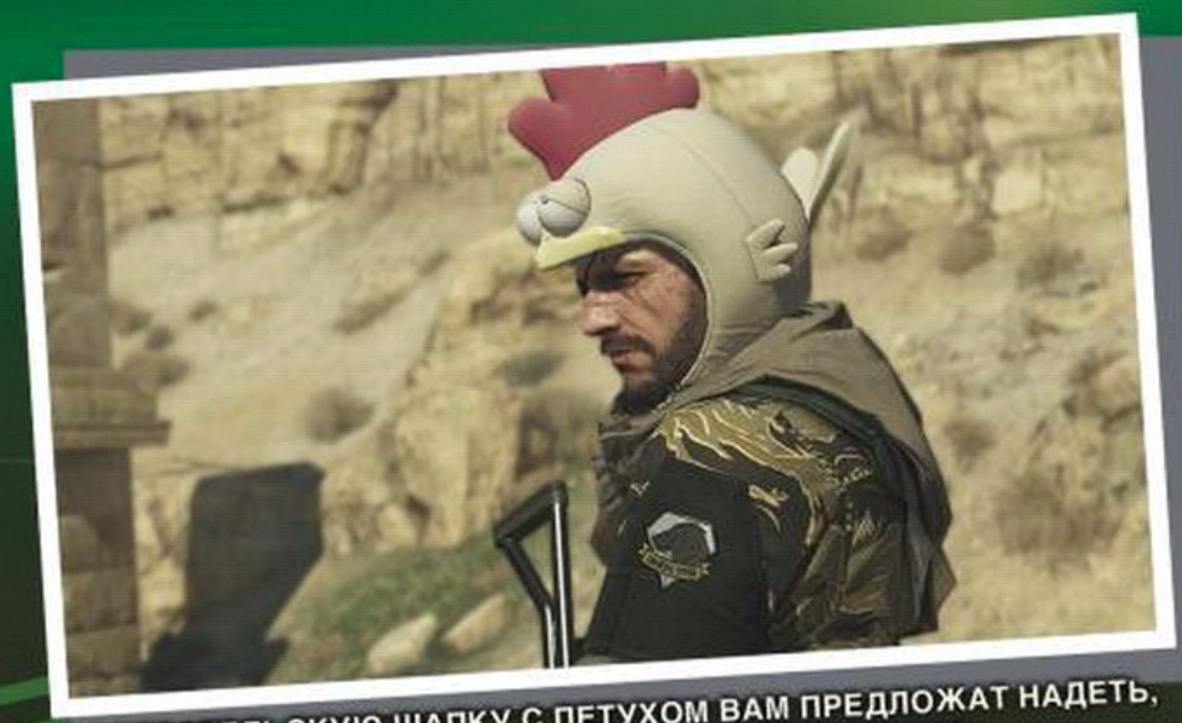
Мир игры теперь открытый и… хотелось бы сказать «живой», но нет. Мирных жителей там не водится, только противники. Впрочем, так ли это плохо, если размер карты огромен, интересных мест на ней не счесть, а возможность подобраться к миссии с любой стороны открывает бездну тактических возможностей.

К дизайну локаций разработчики подошли очень грамотно. В любую точку ведет по три-четыре пути, причем хоть пешком, хоть на лошади, хоть на машине, хоть с вызовом вертолета и указанием места высадки. Единовременно может быть доступна не одна миссия, а сразу две-три, так что порядок прохождения зачастую можно выбирать самостоятельно. Но если она уже началась, то участок карты окажется отгорожен и выход за его пределы приведет к перезапуску задания.

Игровую механику обкатали еще в Ground Zeroes; если помните, там на одной и той же локации давали разные задания с разными условиями. То спасти военнопленных ночью и под дождем. То при свете дня устранить две цели, не поднимая шума. То налететь на базу с воздуха и перестрелять всех из пулемета, прикрывая отход агента…

В общем, все вот эти варианты действий доступны и в The Phantom Pain, но с поправкой на то, что тут вам предоставляется полная свобода выбора, как и когда действовать. Время идет, день сменяется ночью, ясная погода — тучами, дождем или песчаной бурей. Геймплей для всех перечисленных условий отличается разительно. Ночью противник хуже видит, в дождь — не слышит шума шагов, во время бури вообще слеп и глух и, скорее всего, отсиживается в помещении.

К тому же вас никто не заставляет действовать в стелс-режиме. Хотите — сразу вызывайте вертолеты и авиаудары с базы,



ИЗДЕВАТЕЛЬСКУЮ ШАПКУ С ПЕТУХОМ ВАМ ПРЕДЛОЖАТ НАДЕТЬ, ЕСЛИ ВЫ ТРИЖДЫ ЗАВАЛИТЕ ОДНУ И ТУ ЖЕ МИССИЮ. С НЕЙ ПРОТИВНИКИ ТРИ РАЗА «НЕ ЗАМЕТЯТ» СНЕЙКА, ДАЖЕ ЕСЛИ ОН БУДЕТ ОТПЛЯСЫВАТЬ У НИХ ПЕРЕД НОСОМ. НО И ВЫСОКОГО РЕЙТИНГА ВАМ НЕ ВИДАТЬ.

обстреливайте все из базук и гранатометов, носитесь с пулеметом наперевес в стиле шварценеггеровского «Коммандо»… Главное — выполните поставленную задачу. Ведь если в целях значится кого-нибудь спасти, то будет очень неприятно задеть этого «кого-нибудь» взрывом.

Впрочем, у скрытного прохождения есть свои преимущества. Во-первых, в конце каждого эпизода подсчитывается рейтинг, а все «шумные» действия ведут к его снижению. Во-вторых, на миссиях часто встречаются неявные второстепенные задачи. В первоначальном брифинге они даже не оговариваются, а в списке квестов отображаются знаками вопроса. Чтобы их получить, нужно, например, подслушать разговор. Или наткнуться на секретный документ. Или просто случайно кого-нибудь похитить, а потом узнать, что именно он-то вам и был нужен на базе.

## РУКИ-ТО КАКИЕ ЗАГРЕБУЩИЕ!

Похищение вражеского имущества (или даже непосредственно врагов) — это еще один важный элемент геймплея, и его-то как раз в Ground Zeroes не было. Зато был в Peace Walker — именно там можно активно задействовать в геймплее так называемое устройство Фултона. Еще один милый элемент шизофрении вдобавок к коробке-невидимке. Впрочем, реальный прототип у этого устройства тоже имеется, просто не настолько могущественный, как в играх.

Суть его проста — это специальный воздушный шар, который прикрепляется к объекту, моментально надувается гелием и взмывает ввысь вместе с грузом. А там уже подхватывается авиатранспортом и оттаскивается на базу.

В The Phantom Pain устройство Фултона используется напропалую. С его помощью у противника изымается все, что не приклеено скотчем, — ящики с ресурсами, военнопленные, даже сами оглушенные солдаты. После этого они, кстати, становятся союзниками и пополняют ряды военнослужащих на базе. Если, конечно, переживут перелет: ранения, плохая погода, точка отправки… все это влияет на вероятность успешной доставки.

Почему они с такой готовностью меняют сторону — загадка, но факт есть факт. Хотите большую армию — тащите всех, кого видите. К тому же таким способом можно получать информацию: «языков» с удовольствием допросят на базе вместо самого Снейка и передадут все по рации. Наконец, это отличный способ очищать поле боя от валяющихся тел, которые могут со временем прийти в себя или привлечь внимание патрульных. Только и это надо делать с осторожностью, а то уносимые в небеса солдаты имеют свойство горестно (а спасаемые военнопленные — радостно) вопить. И потом очень неприятно бывает услышать во вражеских переговорах, что «воздушный шар только что унес одного из наших; кажется, на базе чужие».

Как и все прочее оборудование, устройство Фултона подлежит улучшению на базе. Вы можете увеличить число зарядов, скорость надува, а главное — грузоподъемность. И тогда Биг Босс сможет прикарманивать *все*, вплоть до тяжелой военной техники и целых контейнеров с грузом ресурсов. Что, в свою очередь, позволит еще сильнее вкладываться в исследования и получать новые костюмы и оружие, усиливать старое, изобретать новые виды гранат и патронов и апгрейдить все на свете, вплоть до знаменитой коробки и снаряжения для боевых товарищей. Признайтесь, вы же хотите обрядить Квайет в золотистый купальник, а собаке — сунуть в зубы нож?

## БУДЬТЕ ЗДОРОВЫ, БОСС

В The Phantom Pain традиционно очень много мелочей. Здесь можно простудиться и выдать себя неосторожным чихом. Здесь вражеские войска разговаривают на своих родных языках, а субтитры с переводом появятся, только если захватить в плен соответствующего переводчика. Вызванная с базы доставка честно прилетает на парашюте и может пребольно стукнуть по голове в момент падения — либо вас, либо противника, если укажете точкой сброса его местоположение. А если спрятаться в коробку в зоне погрузки (отмечена оранжевой платформой и знаком), можно дождаться вражеский транспорт, который сам доставит Снейка в самое сердце укреплений.

Локации на карте связаны между собой, и, если перебить всех солдат на базе, оттуда не смогут выслать подкрепление на блокпост — просто некого будет посылать. Да и на самих локациях есть отдельные объекты, уничтожение которых может облегчить жизнь в будущем. Взорвете противовоздушный радар — сможете заказывать вертолет в новую посадочную зону. Сломаете рацию — у противника не выйдет запросить помощи. Отключите свет — проще будет пробираться в темноте, да и электроприборы перестанут работать. Только вот все эти действия выдадут ваше присутствие, и если вы хотите пройти игру абсолютно без шума, то ими лучше не злоупотреблять.

■■■

Из всего вышесказанного складывается удивительная картина. Обычно игры от Хидэо Кодзимы — они про историю, а геймплей позволял себе немного хромать. Грузное управление, кривая камера, странный дизайн локаций — все это частенько приходилось терпеть, чтобы узнать, что же там дальше.

Здесь же к геймплею отнеслись со всем возможным прилежанием — Metal Gear Solid 5 держит у монитора в первую очередь за счет самого процесса. Воевать с противником любым удобным для вас способом, исследовать окрестности, развивать собственную базу — все это до безумия увлекательно и выполнено на высшем уровне. А вот сюжет вызывает недоумение и вопросы — ответов на которые не будет до самого релиза.

И ведь возможно, это последняя часть серии Metal Gear Solid, какой мы ее знаем. Вот уйдет Хидэо Кодзима из Konami, и мало ли в какие руки попадет франшиза. Да к тому же никто не может предугадать, *как именно* он уйдет. Плюнув на все и сведя сюжет к какой-нибудь банальщине вроде «а на самом деле все это сон собаки». Или же поразит всех мощнейшей развязкой и удалится с поднятой головой, твердо зная, что никто не сможет за ним повторить.

Поэтому остается только ждать осени и надеяться, что для создателей действительно прежде всего — игра и никакие ссоры не смогут повлиять на ее разработку, как они и заявляют. Впрочем, даже без шокирующего финала мы получим десятки часов увлекательнейшего геймплея, что само по себе окупит затраты на игру. ■

## METAL GEAR SOLID ONLINE

То, что в списке событий было отмечено как «секретная презентация», оказалось рассказом про онлайновую Metal Gear Solid. Рассказом достаточно кратким. Будут разные режимы, командные и нет, будет масса оружия и героев на выбор. Но главное — мультиплеер будет плотно завязан на материнскую базу, которую игроки строят в ходе игры. Ее можно будет развивать чуть ли не бесконечно, организовывать налеты на соседей и отбиваться от атак, если кто-то нагрянет в гости к вам. Ресурсов на все это потребуется очень много, так что задачами вы будете обеспечены на месяцы вперед. Подробнее еще обязательно расскажут, покажут и дадут поиграть — просто не в этот раз.

ДЕНИС МАЙОРОВ

ОБ ОТМЕНЕ SILENT HILLS И СХОЖЕЙ СУДЬБЕ ДРУГИХ ИЗВЕСТНЫХ ФРАНШИЗ КОМПАНИИ

# КАК KONAMI ДОКАТИЛАСЬ ДО ЖИЗНИ ТАКОЙ

Началось все с того, что имя Хидэо Кодзимы исчезло с постеров грядущей **Metal Gear Solid 5**. Затем Кодзима пропал из списка руководителей **Konami**, хотя ранее числился на должности генерального директора **Kojima Productions**. Поползли слухи о том, что Konami, дескать, его вообще увольняет и что он уйдет сразу, как закончит работу над новой частью **Metal Gear**. Комментарии что Konami, что самого Кодзимы по этому поводу ясности не внесли до сих пор.

А потом случилось нечто еще более странное — появилась информация о том, что из PSN удалят **P.T.**, интерактивный тизер горячо ожидаемой **Silent Hills**. Спустя пару дней стало известно, что разработка Silent Hills остановлена. Сердца поклонников были разбиты.

Отмена разработки потенциально прибыльного проекта и увольнение руководителя студии, приносящей игровому подразделению Konami самый большой доход (на долю игр серии Metal Gear каждый год приходится половина всего реализуемого компанией тиража), скажем так, не самые дальновидные шаги. Посему мы решили вспомнить прошлые промахи Konami и разобраться, как компания вообще дошла до жизни такой.

## МЯТЕЖ ПОДАВЛЕН

История Konami началась в 1969 году, когда Кагэмаса Кодзуки (он, к слову, возглавляет компанию по сей день) организовал контору по ремонту и производству музыкальных автоматов. Однако уже

СЛОТ-МАШИНЫ И ПАТИНКО ПОКА ДОХОДА НЕ ПРИНОСЯТ, ПОСКОЛЬКУ РЫНОК ДАВНО ПОДЕЛЕН И ПРОЛЕЗТЬ НА НЕГО НЕПРОСТО, НО УЖЕ ЛЕТОМ В ЯПОНИИ МОГУТ ЛЕГАЛИЗОВАТЬ ИГОРНЫЙ БИЗНЕС, И ТОГДА ДЕНЬГИ ПОТЕКУТ РЕКОЙ.

ПРОДАЖИ PRO EVOLUTION SOCCER ПАДАЮТ С КАЖДЫМ ГОДОМ.

ПОСЛЕДНИЕ ТРИ ЧАСТИ СНОВА БЫЛИ РАЗРАБОТАНЫ СТОРОННИМИ СТУДИЯМИ, НО УДАЛИСЬ ГОРАЗДО ЛУЧШЕ.

спустя два года компания сменила сферу деятельности и переключилась на производство игровых автоматов. Спустя еще почти десять лет в Konami решили присмотреться к динамично развивающемуся рынку видеоигр, попутно расширяя бизнес за пределы индустрии развлечений.

Сегодня в состав Konami Corporation входит четыре основных подразделения — игровое Konami Digital, контролирующее сеть фитнес-центров и оз-доровительных учреждений Health & Fitness, занятое игровыми автоматами отделение Gaming & Systems, а также Pachislot & Pachinko, производящее и распространяющее слот-машины и автоматы патинко.

Самый крупный доход сегодня приносит игровое отделение — на 150 миллионов долларов выручки в финансовом 2015 году на долю Konami Digital пришлось 84%. К тому же оно не перестает расти. Однако в 2015-м темпы роста доходов подразделения Digital составили 22%, в то время как выручка с фитнес-центров и игровых автоматов увеличилась на 90 и 70% соответственно. Такая динамика наблюдается не первый год, поэтому, несмотря на внушительный доход, игровое отделение в глазах руководства корпорации, похоже, теряет перспективность.

При этом неигровой бизнес Konami постоянно расширяется и трансформируется, в то время как Digital уже много лет существует только за счет продаж спортивных симуляторов и серии Metal Gear. Другие прибыльные серии у Konami тоже были, но компания успешно с ними расправилась.

Самый выразительный пример — с детства любимая многими **Contra**. Зародившись еще на игровых автоматах, серия успешно покорила не одно консольное поколение. Однако на пике ее популярности руководство Konami переклинило и разработку новой части отдали никому толком не известной **Appaloosa**. Почти десять лет славы были смыты двумя отвратительными играми и кровавыми слезами игроков.

Ошибку в Konami признали слишком поздно. Продажи последующих частей, снова разработанных внутренней студией, едва дотягивали до полумиллионной планки. С тех пор некогда знаменитая франшиза обитает лишь на портативных платформах и иногда проявляет себя в виде небольших загружаемых проектов.

Отсутствие нормального контроля качества в Konami — проблема куда более серьезная, нежели попытки отдать свою интеллектуальную собственность на дешевый аутсорсинг. Так, отличную ролевую серию **Suikoden** компания растерзала собственными руками.

Начав свой путь в эпоху первой PlayStation, Suikoden отлично себя чувствовала и успешно развивалась. Но за месяц до релиза третьей части случилась странная вещь: Konami покинул Ёситака Мураяма, автор и идейный вдохновитель серии. Его имя даже убрали из титров игры, как и имя Кодзимы с постеров Metal Gear Solid 5.

Без Мураямы четвертая часть получилась настолько неудачной, что поклонники даже не знали, как реагировать. Пятая оказалась немногим лучше, а продажи упали так сильно, что разработку продолжения сочли бесперспективной. В 2009 году Мураяма объявил, что решение об уходе он принял сам и никто на него не давил, но больно уж ситуация смахивает на последние события с Кодзимой.

## МОЛЧАНИЕ ЯГНЯТ

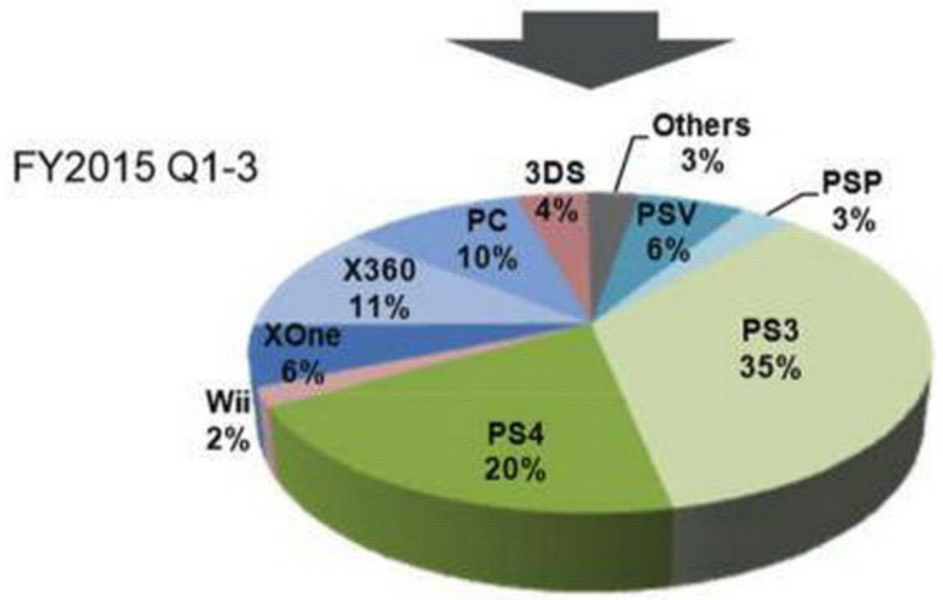
Но больше всего под крылом Konami не повезло **Team Silent**, авторам **Silent Hill**. Разработав три весьма успешных (продажи составили в сумме более трех миллионов копий, что для Konami внушительный результат) части серии, команда с головой ушла в не имеющий к ней отношения хоррор **The Room**. Однако, когда многое уже было готово, боссы Konami просто приказали разработчикам переделать The Room в Silent Hill и выпустить как можно скорее. Учитывая популярность серии в то время, желание их понять можно.

Но результат этого финта известен: невероятно концептуаль-

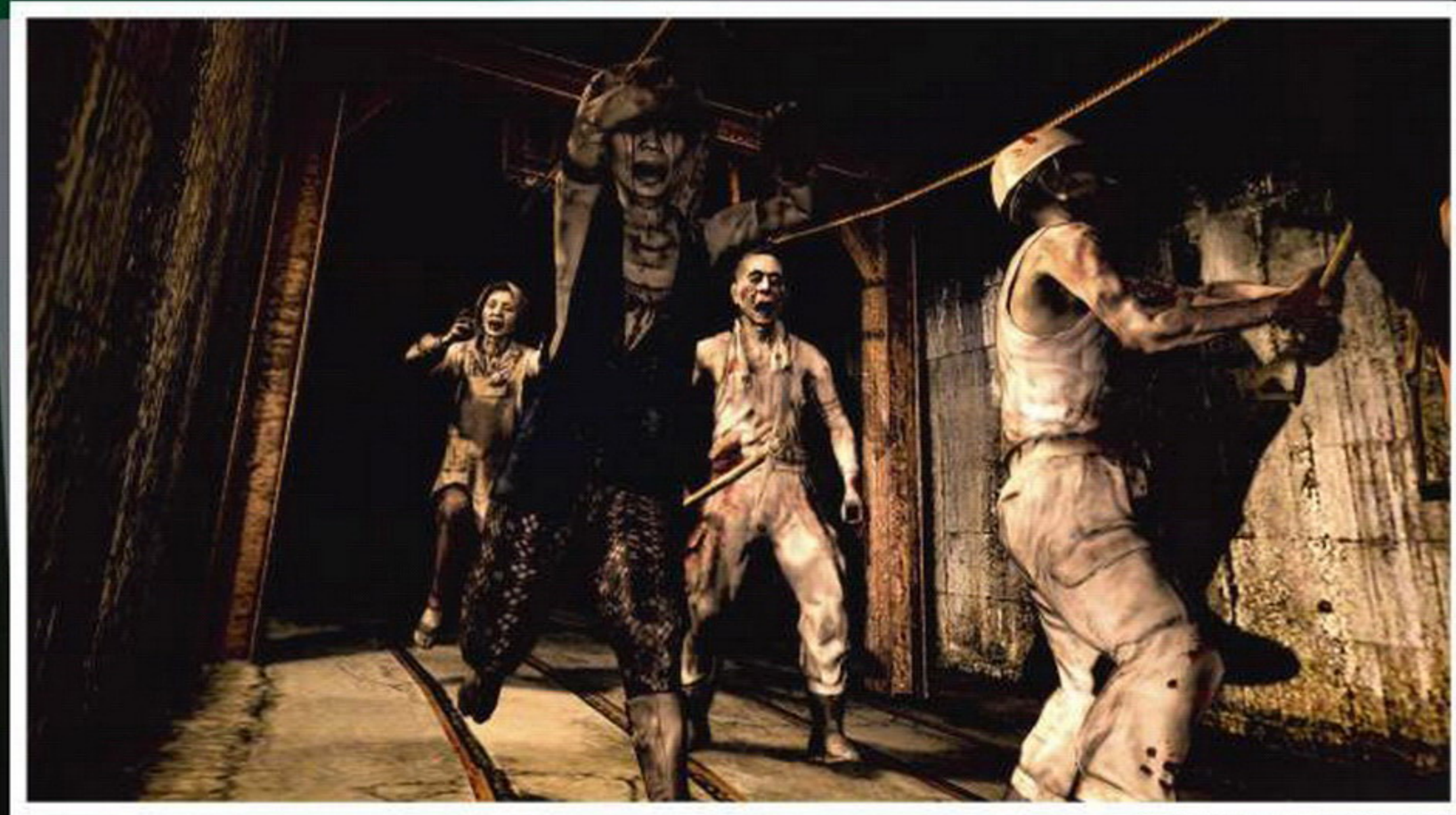
ОКОНЧАТЕЛЬНО СЕРИЮ НЕ ПОХОРОНИЛИ, НО ДАЛЬШЕ НЕБОЛЬШИХ ПОРТАТИВНЫХ ОТВЕТВЛЕНИЙ (ХОТЬ И ВЕСЬМА НЕПЛОХИХ) ДЕЛО НЕ ИДЕТ. В ОБЩЕМ, ИСТОРИЯ CONTRA ПОВТОРИЛАСЬ.

(units in million)

| Genre / Category | FY2014 Q1-3 9 months ended December 2013 | FY2015 Q1-3 9 months ended December 2014 |
|---|---|---|
| Soccer | 3.72 | 2.95 |
| Baseball | 0.68 | 0.38 |
| METAL GEAR | 1.11 | 1.99 |
| Other | 1.68 | 1.03 |
| Total | 7.19 | 6.34 |




**ЕСЛИ НЕ БРАТЬ В РАСЧЕТ СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ, ВСЕ ИГРОВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДОЛГИЕ ГОДЫ ДЕРЖАЛОСЬ ПОЧТИ НА ОДНОЙ ЛИШЬ METAL GEAR, ЧТО ПОДТВЕРЖДАЕТ СВЕЖИЙ ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЕТ. НО ДИНАМИКА ПРОДАЖ СПОРТИВНЫХ ИГР УМЕНЬШАЕТСЯ, А У MGS ДЕЛА ИДУТ В ГОРУ.**



**ВСЕМ, КТО ТОСКУЕТ ПО СТАРЫМ ЧАСТЯМ SILENT HILL, СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА ТРИЛОГИЮ SIREN. ТАМ ВСЕ КАК В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА — ЧИСТЫЙ ХОРРОР БЕЗ ЗАИГРЫВАНИЯ С ДРУГИМИ ЖАНРАМИ. ДА И ПРИДУМАЛ ЕГО КЭЙИТИРО ТОЯМА, АВТОР САМОЙ ПЕРВОЙ SILENT HILL.**

ная Silent Hill 4: The Room отличается скомканным сюжетом и со вселенной почти никак не связана. Игроки не оценили. Продажи еле дотянули до полумиллионного рубежа, и в Konami решили расформировать студию, а Silent Hill отдать другим разработчикам.

Правда, сама индустрия от расформирования Team Silent ничего особо не потеряла — ни один талант не пропал. Так, продюсер первых трех частей Silent Hill Годзо Китао успел поработать над **Metal Gear Solid 4**. К ней же приложил руку директор Silent Hill 3 Кацухидэ Накадзава, влившийся в состав студии Хидэо Кодзимы. Дизайнер Масахи Цубуяма сейчас создает игры для **Nintendo**.

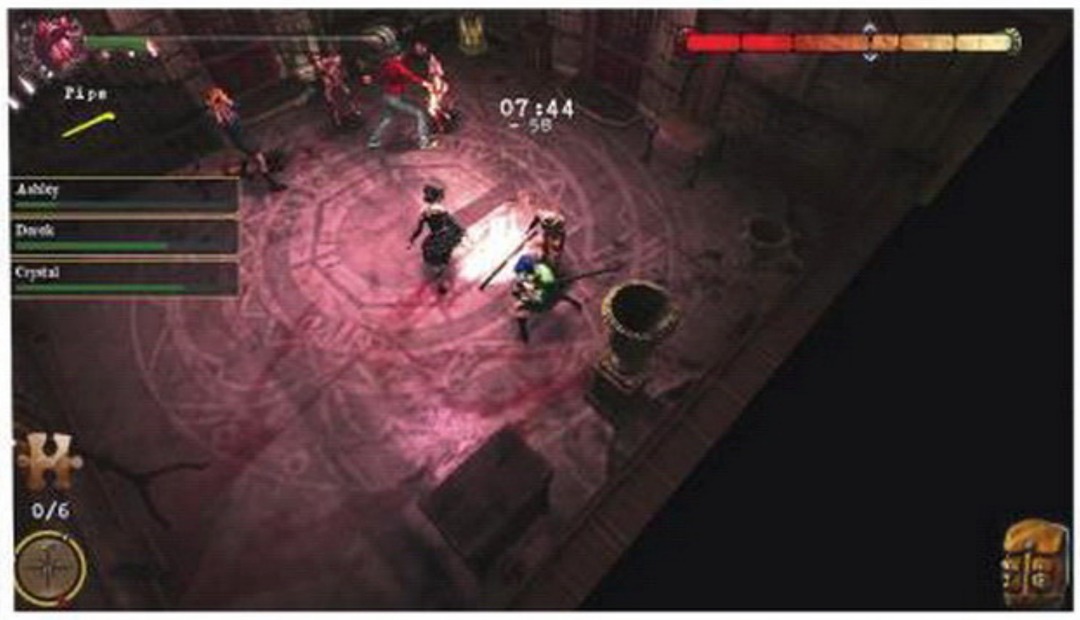
Акира Ямаока, автор гениальных саундтреков к играм серии, работал над Silent Hill вплоть до 2009 года, а теперь вместе с Гоити Судой перешел в **Grasshopper Manufacture**. Верным серии остался и художник Масахиро Ито, он трудился над Silent Hill вплоть до последних выпусков, а сейчас устраивает выставки своих картин и ваяет хоррор **Night Cry**.

Но, хотя у бывших участников Team Silent все сложилось не так уж скверно, для самой Silent Hill настали темные времена. Не то чтобы серия заглохла — **Silent Hill: Origins** и **Shattered Memories**, вышедшие из рук британской студии Climax, получились неплохими играми. Но «номерная» **Homecoming**, разработанная Double Helix Games, мало того, что еще больше запятнала репутацию серии своим качеством, так еще и продалась неутешительным тиражом в 400 тысяч копий.

Следом настал черед **Downpour**, созданной никому тогда не известными чехами из **Vatra**. Игра-то во многих отношениях отличная, только от исходной концепции серия ушла бесконечно далеко. Konami отчаянно пыталась превратить Silent Hill в более понятный западному игроку

**В THE ROOM ОЩУТИМО ПОСТРАДАЛ, КРОМЕ ПРОЧЕГО, ДИЗАЙН МОНСТРОВ И ГОЛОВОЛОМОК. ЯВНО ОЧЕНЬ ТОРОПИЛИСЬ.**

**ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО И АКТЕР НОРМАН РИДУС, ЗАНЯТЫЕ В РАЗРАБОТКЕ SILENT HILLS, САМИ УДИВИЛИСЬ ОТМЕНЕ ИГРЫ.**



**В ИСТОРИИ СЕРИИ БЫЛИ ЕЩЕ SILENT HILL: THE ARCADE И BOOK OF MEMORIES, НО О НИХ НАМ И ВСПОМИНАТЬ НЕ ХОЧЕТСЯ.**

ужастик, к которому Downpour вплотную и приблизилась: кинговская атмосфера, Korn в саундтреке... Тем не менее новую аудиторию привлечь не получилось, а старых поклонников нововведения только оттолкнули. Как итог — выручка от 700 тысяч проданных копий едва окупила разработку.

Потом в темном царстве ненадолго забрезжил свет... А что было дальше, мы знаем. Демоверсия P.T., анонс Silent Hills с Норманом Ридусом, Гильермо дель Торо и Хидэо Кодзимой — и скоропостижная отмена игры, удивившая даже работавших над ней людей.

## ЛУЧШЕ ДЛЯ БИЗНЕСА

Единственная франшиза, которую не погубили ни масса побочных проектов, ни передача сторонним студиям, — это Metal Gear Solid. И спасибо за это стоит сказать самому Кодзиме, надзиравшему за разработкой почти всех частей. К тому же номерные выпуски получались такого качества, что за них можно простить и тонну ширпотреба по мотивам.

Хидэо Кодзима заработал такую репутацию, что его имя на обложке действует почти магически: все игры серии **Metal Gear**, разработанные при его непосредственном участии, продавались тиражами в пять-шесть раз более внушительными, чем тиражи прочих проектов Konami.

Однако Кодзима свои игры делает неспешно, а денег на них тратит немало (бюджет MGS 4, по слухам, составил 60 миллионов долларов — цифра вполне правдоподобная), и Konami, загубившей прочие свои прибыльные серии, между релизами новых частей Metal Gear перебиваться почти нечем. В итоге доходы хоть и растут, но все медленнее. К тому же при сравнении чистого дохода и операционной прибыли игрового подразделения становится видно, что и расходы на разработку растут неуклонно. Так что без горячих споров между Кодзимой и начальством в попытках ускорить разработку новых частей серии наверняка не обходилось.

Это частично подтверждается слухами, распространенными неким работником Konami. По его словам, основатель Konami просто ненавидит Кодзиму за потребляемые им бюджеты и неспешность и всячески пытается выжить не только его, но и других работников Kojima Productions.

Отстранение Кодзимы и передача разработки продолжений более расторопным студиям и командам — шаг вполне логичный, но лишь в кратковременной перспективе. Снизится ли качество новых игр без присмотра Кодзимы? Наверняка. Конечно, если серия попадет в хорошие руки, то все будет не так уж плохо. Но боссы Konami уже не раз демонстрировали свою неразборчивость.

Отмена Silent Hills, потенциально прибыльного проекта, — очень странный шаг. Объяснить его можно разве только тем, что Konami сворачивает разработку крупных игр. Темпы роста продаж игр снижаются, а неигровая сфера деятельности растет все динамичнее. Возни с играми на порядок больше, многие студии находятся за рубежом, зато те же фитнес-клубы — в Японии, где Konami куда проще проводить операции. Прибавьте растущую стоимость разработки, которую все сложнее покрыть.

Мобильные же проекты, на которые компания давно посматривает с интересом, зачастую приносят на порядок больше денег, а стоят при этом копейки. С точки зрения бизнеса Konami Digital явно пора реформировать, чем в Konami, видимо, и занялись.

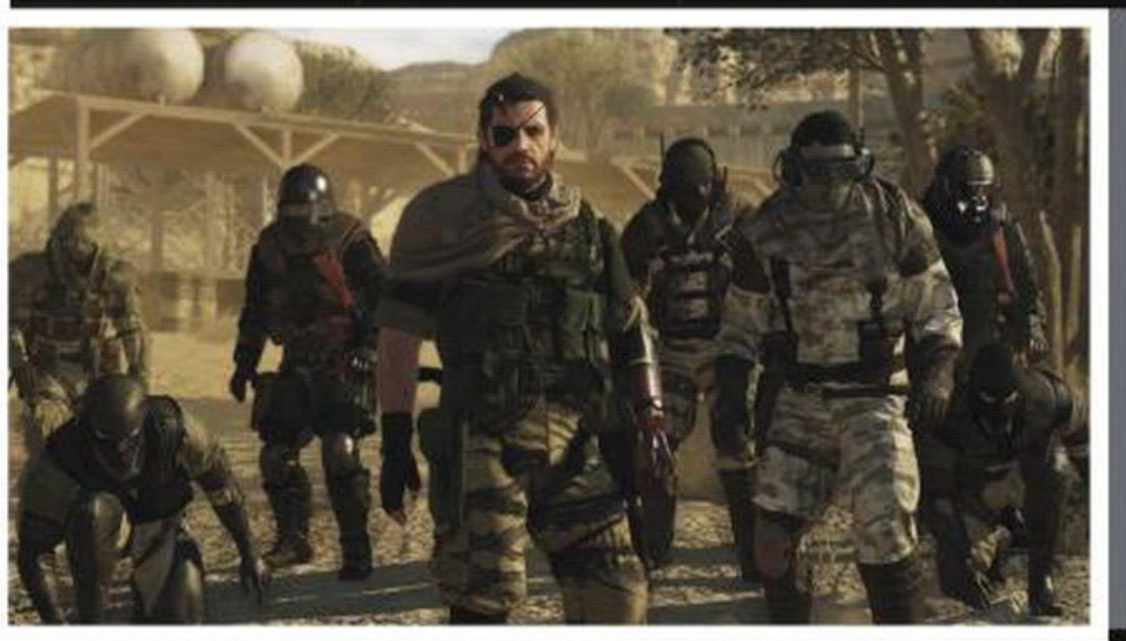
На это намекает и решение компании уйти с Нью-Йоркской фондовой биржи. Со слов представителей Konami, дальнейшее пребывание там экономически невыгодно. На деле же подобное часто происходит, когда компания готовится к банкротству или внутренней реструктуризации. О банкротстве речь все же не идет, а вот смена сферы деятельности — вполне возможный вариант.

Впрочем, улика эта больше косвенная, ничуть не менее часто компании уходят с биржи в связи с малым числом держателей акций в стране. Так уже поступали другие известные корпорации, такие как Panasonic, «Вимм-Билль-Данн» и «Ростелеком». Но почему Konami решилась на такой шаг почти одновременно с увольнением Кодзимы и последующей отменой Silent Hills? Дыма без огня не бывает.

■■■

Что будет дальше — неизвестно. Раннеры по мотивам Silent Hill с Пирамидоголовым в главной роли? Танцевальные аркады со Снейком и Габриэлем? После **Book of Memories** и **Silent Hill: The Arcade** мы ничему не удивимся. Мы хотели бы верить в лучшее, хотели бы думать, что все это просто акция в поддержку выхода Metal Gear Solid 5. Но в этот раз чуда, кажется, не будет. Впрочем, сама Konami не пропадет, к тому же большинство ее известных серий в любом случае останется с нами, даже если и в несколько измененном виде. ■

**НОВЫЙ КУРС СЕРИИ ПРОКЛАДЫВАЛ ПРОДЮСЕР ТОММ ХЬЮЛЕТТ, КОТОРЫЙ, СУДЯ ПО ИНТЕРВЬЮ, НЕ СЛИШКОМ ХОРОШО ПОНИМАЛ, В ЧЕМ СУТЬ SILENT HILL. В 2013 ГОДУ ОН ПОКИНУЛ KONAMI.**



**САМОЕ СТРАШНОЕ, ЧТО РУКИ У KONAMI НЕ СВЯЗАНЫ НИЧЕМ, ВСЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ, ВКЛЮЧАЯ ДВИЖОК FOX ENGINE И ПРАВА НА METAL GEAR, ПРИНАДЛЕЖИТ КОМПАНИИ.**

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ФАНАТСКАЯ ТЕОРИЯ О СВЯЗИ НАШУМЕВШЕЙ ПРОЦЕДУРЫ И METAL GEAR SOLID 5

# ПОЧЕМУ ВСЕ ГОВОРЯТ О ПЕРЕСАДКЕ ГОЛОВЫ?

Пять лет назад Хидэо Кодзима написал в своем твиттере: «Мой следующий проект нарушит определенное табу. Если я оплошаю, мне, возможно, придется покинуть индустрию. Тем не менее я не хочу отступать. В этом году мне исполнится сорок семь. Я делаю игры уже двадцать четыре года. И сегодня я нашел союзника, который поддержит меня в этой авантюре. Всего одного, но для начала этого достаточно».

Одной ночью интернету показалось, что он знает, кто этот союзник и о каком табу идет речь.

## МЫ ВИДИМ ПРОБЛЕМУ

Так уж получилось, что почти все истории о разоблачениях в игровой индустрии начинаются с форума NeoGAF. В этот раз пользователь Despera заметил, что у этих двух мужчин подозрительно много общих черт.

Слева — Серджио Канаверо, итальянский нейрохирург, сделавший нашумевшее заявление о том, что уже к 2017 году будет возможно пересадить голову человека на донорское тело. О нем в последнее время говорят все, от научных изданий до желтой прессы. А историю Валерия Спиридонова, заявившего о своей готовности пойти на первую в своем роде операцию по трансплантации головы, обсуждают даже бабушки — региональное телевидение не упустило возможности проехаться по душераздирающей сенсации.

Поставить под вопрос уверенность Канаверо в успехе предприятия тоже успели многие. Трансплантировать головы — не мозг, а именно головы — лабораторных животных пробовали неоднократно. В 1970 году американский медик Роберт Уайт пересадил голову одной обезьяны на тело другой. Уайт сумел наладить циркуляцию крови, обезьяна могла видеть, слышать, ощущать вкусы и запахи. Однако позвоночник срастить не удалось, нижняя часть тела осталась парализованной. В конце концов иммунная система тела отвергла голову и обезьяна умерла.

В прошлом году хирург Рен Сяопин из чикагского университета Лойола вместе с командой китайских исследователей провел схожий эксперимент на мышах. С тем же неутешительным результатом.

Если не вдаваться в детали, то технологии, гипотетически позволяющие собрать нервную систему в единое целое, существуют, но все еще далеки от возможности испытаний на людях. Если еще никто не смог пересадить голову лабораторного животного, что говорить о людях? Да, это возможно. Но не в обход лабораторных испытаний. Не так скоро.

Хорошо, а кто справа? Справа — врач из дебютного трейлера **The Phantom Pain**. Потрясающее сходство. И слегка пугающее, ведь до анонса The Phantom Pain о Канаверо никто не слышал.

The Phantom Pain впервые показали в декабре 2012 года. В марте 2013-го стало известно, что The Phantom Pain — это **Metal Gear Solid 5**. В июле 2013 года Канаверо опубликовал статью Head Anastomosis Venture with Cord Fusion.

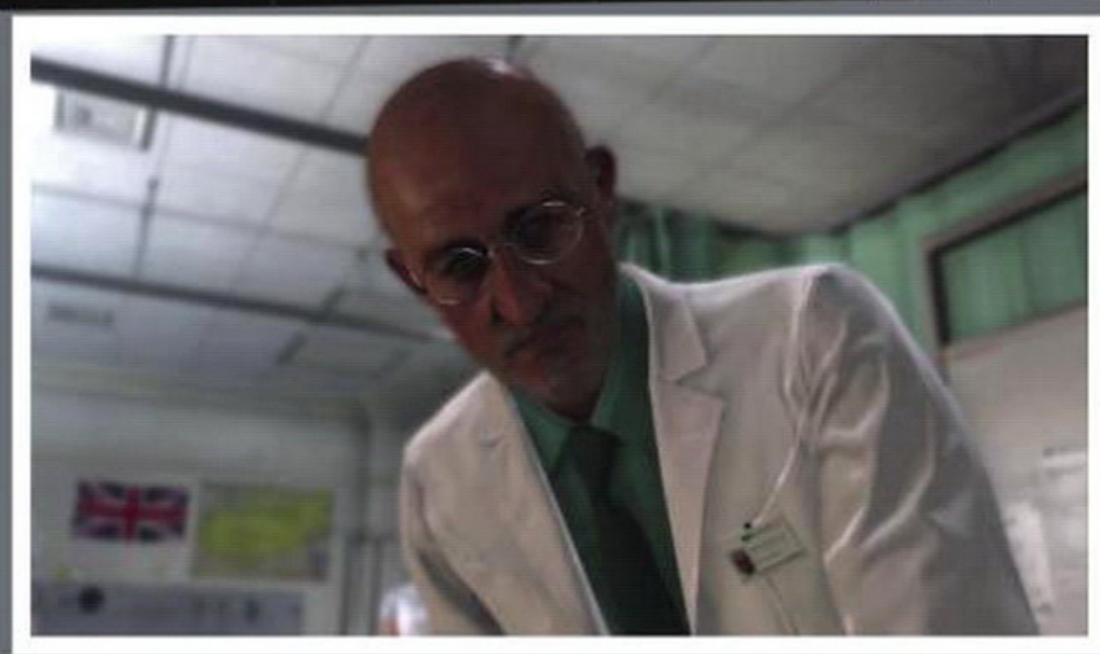
## СОВПАДЕНИЕ?

Интернет так штормит только по большим поводам. А что, если вся эта история с пересадкой головы лишь масштабная кампания по раскрутке **Metal Gear Solid 5**?

Признаться, мне было чертовски приятно об этом думать. Поставить весь мир на уши, повлиять даже на далеких от интернета людей, заставить их фантазировать о будущем, которое прекрасно и, по сути, уже наступило. И все из-за одной игры. Главной игры.

После того, что Кодзима вытворял прежде (вспомните трюк с подменой главного героя в **Metal Gear Solid 2**), в этом уже не хотелось сомневаться. Найти хорошего актера, заставить его изобразить гениального ученого и выступить на конференции вроде TEDx, где высказаться может каждый, — и дело в шляпе. Кодзима признавал, что врача из трейлера рисовали с работающего в Японии актера Иэна Мура (Ian Moore). Вот и нашелся наш герой.

А есть же еще и пафосные кодовые слова в теории Канаверо. Вроде названия проекта — HEAVEN... Outer Heaven, хм? Прило-



КАДР ИЗ ДЕБЮТНОГО ТРЕЙЛЕРА THE PHANTOM PAIN. ТОГДА МЫ ЕЩЕ ДУМАЛИ, ЧТО ИГРУ ДЕЛАЕТ СТУДИЯ MOBY DICK ПОД РУКОВОДСТВОМ НЕКОЕГО ИОАКИМА МОГРЕНА (JOAKIM MOGREN). И НИКАКИХ METAL GEAR.

И, В КОНЦЕ КОНЦОВ, НЕ БУДЕТ ЖЕ НОРМАЛЬНЫЙ МЕДИК ФОТОГРАФИРОВАТЬСЯ ВОТ ТАК. ИЛИ БУДЕТ?..

жение к одной из книг — The FRONTIER files... Militaires Sans Fronti?res? Пользователи NeoGAF искали пересечения с Metal Gear во всем. Нашли слово «fiddle» (как в коронной «They played us like a damn fiddle» из **Ground Zeroes**) в биографии еще одного Иэна Мура — отлично, теория подтверждена! Было весело, пусть и бестолково.

Но стоило исследовать тему поглубже, как начали всплывать новые подробности. В базе публикаций по медицине и биологии PubMed есть работы Канаверо, датируемые 2002 годом, кое-где можно найти и более ранние. На Amazon можно купить несколько книг Канаверо — основательных таких брошюр. В записях интервью и докладов ученый ведет себя как эксцентричный киношный злодей, но все же слишком уверенно шпарит по-итальянски. А упомянутый Валерий Спиридонов — вполне реальный человек, страдающий от синдрома Верднига-Гоффмана.

Слишком правдоподобная картинка вырисовывается. Выдать такое в рамках вирусной пиар-кампании — это уже что-то совершенно умопомрачительное. Либо умопомрачительно дорогое.

А у Мура и Канаверо опять же совсем разные черты лица.

## ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ

Тем не менее остается вероятность, что все это неспроста.

Тема The Phantom Pain близка к области исследований Канаверо. Вспомните первый трейлер и то, что пришлось перенести Биг Боссу. «Что случилось? Почему я не чувствую свое тело?» Потеря руки... руки ли? В конце концов, можем ли мы теперь быть уверены, что это вообще Биг Босс?

Кодзима всегда проводил обширные раскопки перед тем, как браться за новую игру, а его игры всегда затрагивали куда более сложные темы, чем просто война во всех ее проявлениях. Поэтому более чем вероятно, что в поисках материала для новой игры Кодзима наткнулся на труды Канаверо и вскоре вышел с ним на связь.

То, что мы никогда прежде не слышали о человеке по имени Серджио Канаверо, — неудивительно. Многие ученые ведут свои изыскания вдали от публики и обсуждают исключительно с коллегами. Сейчас же Канаверо дошел до той стадии, когда его идеям нужна большая огласка. И вместе с Кодзимой начал продвигать их в народ. Иначе говоря...

Союзник, о котором говорил Кодзима, — Серджио Канаверо.

Табу, о котором говорил Кодзима, — медицинские опыты на людях.

Впрочем, не исключено и то, что общественный ум все это высосал из пальца, — такое всегда возможно. Но отбрасывать эту теорию прочь совсем не хочется. Больно уж она красивая.

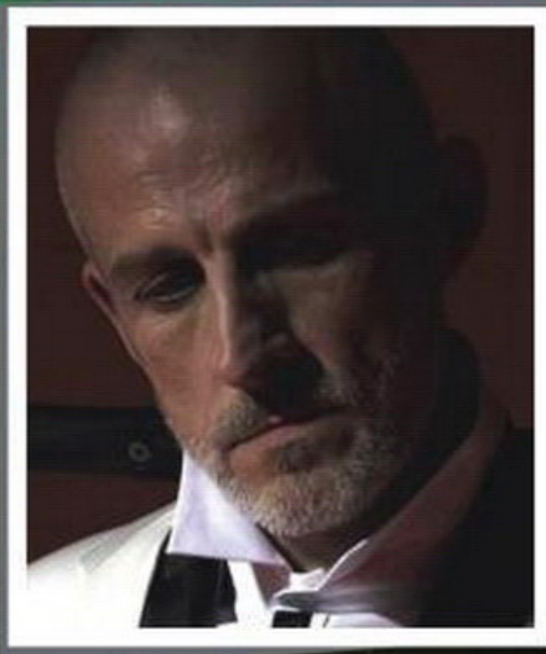
Корреспондент Kotaku UK связался с Канаверо и выяснил, что о Кодзиме итальянский нейрохирург якобы слышит впервые и теперь он намерен судиться с Konami из-за использования в игре своей внешности. Миф развеян?

Допустим. Но даже если между Канаверо и The Phantom Pain нет никакой связи — это не мешает и дальше верить в дьявольскую изобретательность Кодзимы. Не ударив пальцем о палец, он превратил свое сообщество в свору параноиков и шизофреников, ищущих правду в пустоте и устраивающих очень много шума из ничего.

И если оно в самом деле так, я все равно могу без зазрений совести признать: быть одним из этих обезумевших искателей правды — дело страшно увлекательное. И главное — это может продолжаться до бесконечности!

А что, если Кодзиму решили уволить как раз из-за этой выходки?..

Нет, надо остановиться. До поры. Однажды мы наверняка узнаем, как все было на самом деле. ■



АКТЕР ИЭН МУР. СНИМАЕТСЯ В ОСНОВНОМ В ТЕЛЕШОУ И РЕКЛАМЕ, ВЕСЬМА ПОПУЛЯРЕН В ЯПОНИИ.

СЕРДЖИО КАНАВЕРО РАССКАЗЫВАЕТ О ТРАНСПЛАНТАЦИИ ГОЛОВЫ НА TEDXLIMASSOL. ЧТО ХАРАКТЕРНО — НА КИПРЕ, ГДЕ, ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО, БУДУТ ПРОИСХОДИТЬ НЕКОТОРЫЕ СОБЫТИЯ THE PHANTOM PAIN.

| | |
|---|---|
| Preface | |
| Chapter 1 | The impossible ! |
| Chapter 2 | A Bold Step |
| Chapter 3 | GEMINI ! |
| Chapter 4 | The wondrous world of polymers |
| Chapter 5 | And let there be light… |
| Chapter 6 | The Big Chill |
| Chapter 7 | HEAVEN |
| Chapter 8 | In need of tolerance |
| Chapter 9 | Forever Young |
| Chapter 10 | Clone ! |
| Conclusion | |
| Appendix | The FRONTIERS files |
| Notes | |
| References | |

СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ КАНАВЕРО HEAD TRANSPLANTATION: AND THE QUEST FOR IMMORTALITY.

НА ЭТОМ СНИМКЕ СПИРИДОНОВА ОХОТНИКИ ЗА ПРАВДОЙ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ОБРАТИЛИ ВНИМАНИЕ НА ЧЕЛОВЕКА СЛЕВА. КАК, ПРОТЕЗ РУКИ? ПРЯМО КАК У СНЕЙКА!

ПРОМОИЗОБРАЖЕНИЕ К ТИЗЕРУ SILENT HILLS. ВОКРУГ ЭТОЙ КАРТИНКИ ТОЖЕ ВОЗНИКЛО МНОГО СЛОЖНОСОЧИНЕННЫХ ГИПОТЕЗ. А В ИТОГЕ ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО ОДИН ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ ПРОСТО ВЫШЕЛ НА ЗАДНИЙ ДВОР И СДЕЛАЛ ФОТОГРАФИЮ. МОРАЛЬ? ВСЕ МЫ ЗНАЕМ МОРАЛЬ.

ЧТО? Два часа со Street Fighter 5
ГДЕ? Презентация в Лондоне

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ЖАНР
Файтинг

ПЛАТФОРМА
PC, PS4

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
Capcom

САЙТ ИГРЫ
streetfighter.com

ДАТА ВЫХОДА
Март 2016 года

Евгений Закиров

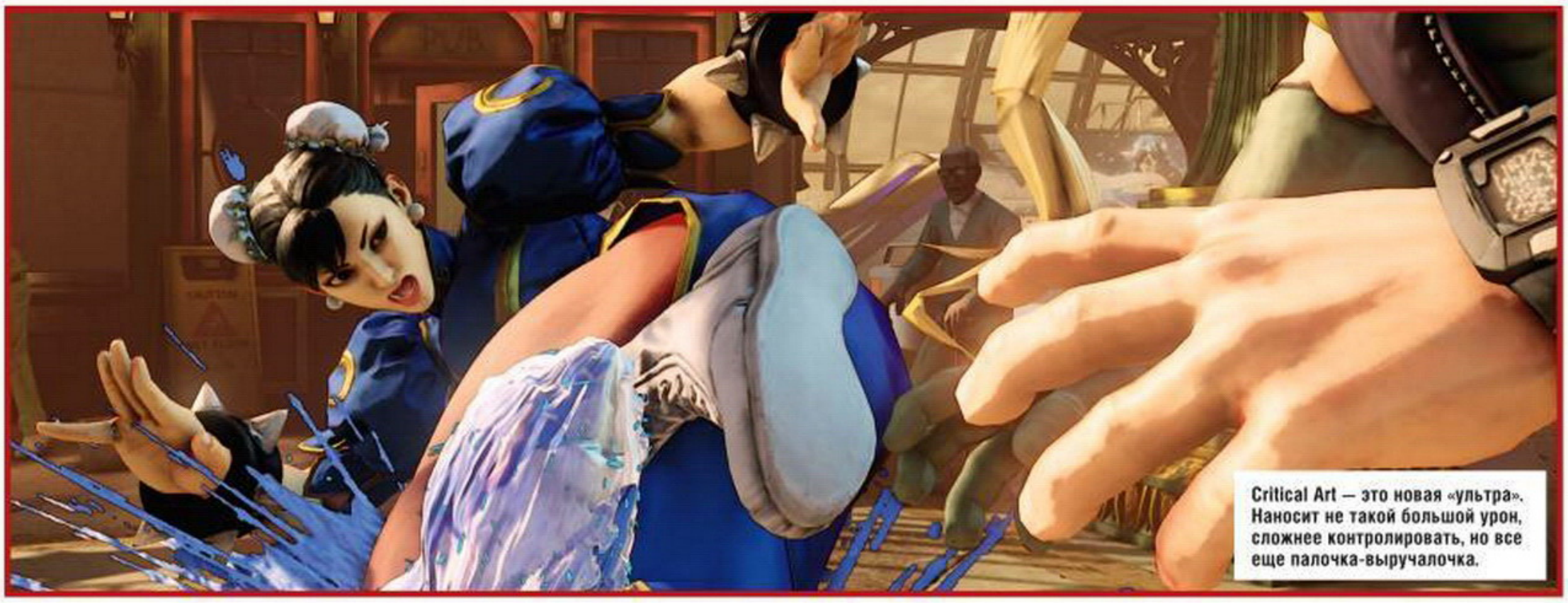
# ГЛАВНЫЙ ФАЙТИНГ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

В Capcom не пророчили возрождению **Street Fighter** оглушительный успех. Казалось, что жанр как таковой медленно, но уверенно загнивает, отказываясь адаптироваться к новым условиям. Для Capcom файтинг — это турнирная дисциплина, общение между фанатами, стремительная и динамично развивающаяся история. Это спорт, в котором важно умение молниеносно анализировать ситуацию, разгадать игру соперника и хитростью, скоростью, ловкостью добиться победы. **Street Fighter 4** доказал, что спрос на такой вид развлечений есть, — и ураганом пронесся по всем актуальным платформам, заставив снова поверить в успех карикатурных виртуальных единоборств. Как признавались разработчики **Mortal Kombat 9**, если бы не успех Street Fighter 4, то им бы просто не дали денег на новый проект. **Dead or Alive** так бы и остался пылиться в архивах **Koei Tecmo**, **The King of Fighters** даже не попытался бы снова показать себя, а последний **Virtua Fighter** не предпринял бы попытки снова осесть на консолях. И все же в Capcom гордятся другим. Компании важна любовь сообщества к их продукту, поддержка, которую оказывают фанаты, неугасающий интерес к соревнованиям и готовность покупать дополненные редакции ради поддержания азарта. Нет никаких сомнений, что Street Fighter 4 будет актуален еще много лет и запомнится современным геймерам так же, как когда-то запала в память вторая часть файтинга (на доход с продаж которой компания приобрела новое офисное здание). **Street Fighter 5**, следующий выпуск сериала, ни в коем случае не нацелен на то, чтобы сменить предшественника. Это логичная реакция на обратную связь с хардкорной аудиторией. Как мы можем судить по двум часам, проведенным за последним билдом Street Fighter 5, речь идет о смелом и во многом радикальном переосмыслении накопленного за многие годы опыта. Мы видим хорошо знакомых Рю и Чунь Ли в абсолютно ином Street Fighter — в более злом, сложном и интересном.

## ВНИЗ, ВПЕРЕД, УДАР РУКОЙ

Боевую систему Street Fighter переписали заново. Раньше она, условно, складывалась из трех составляющих: ультра-комбо, суперкомбо и фокусные атаки (чей функционал был расширен в Ultra-издании). К настоящему моменту каждый персонаж обладает несколькими вариантами суперударов, которые позволяют быстро, точно и почти без риска (при правильном применении) одержать победу. Таким образом, решающую роль играли две шкалы и возможность «проглотить» удар, временно пожертвовав «здоровьем», чтобы моментально прервать нападение противника и отбиться. Единственная защита — блок.

Вот как предлагает взглянуть на вещи пятый выпуск Street Fighter. Теперь есть EX-шкала, которая накапливается от нанесенных ударов и переносится в следующий раунд, финальный выхлоп из нее — красивый суперудар наподобие «ультры»,



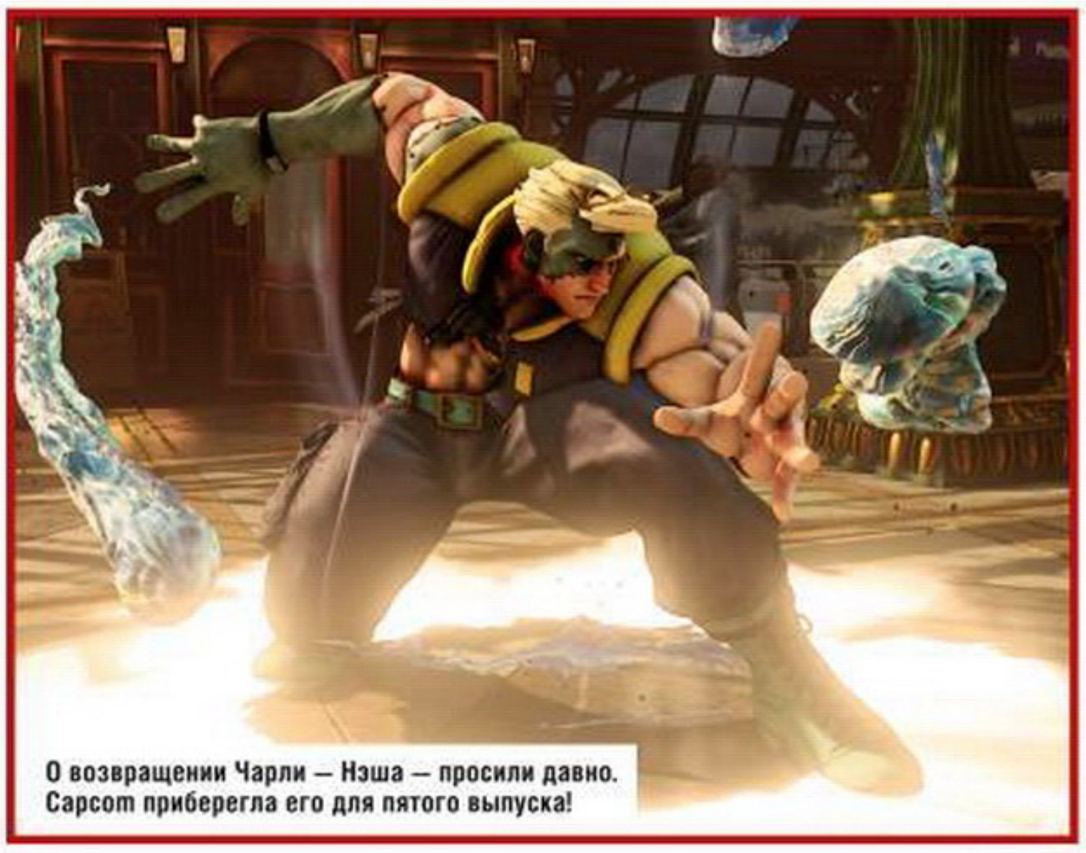
Critical Art — это новая «ультра». Наносит не такой большой урон, сложнее контролировать, но все еще палочка-выручалочка.

Рю может парировать атаки противника. Например, такой же заряженный хадокен — все три хита.

но не такой мощный. V-шкала накапливается от полученных ударов и позволяет активировать несколько особых приемов у каждого персонажа. Она состоит из нескольких делений, количество которых у каждого персонажа разное, и ее полное заполнение позволяет активировать «усиленный» режим — опять же, для каждого бойца он имеет различные последствия. Именно вокруг V-шкалы сосредоточено основное внимание.

Байзон изменился меньше остальных, зато теперь щеголяет сединой.

В представленной версии игры не было режима тренировки и возможности попробовать свои силы с простеньким компьютерным соперником, чтобы понять базовые отличия. Вместо этого предложили сразу ринуться в бой, играя с другими журналистами или с сотрудниками Capcom, которые к тому же могли ответить на бесчисленные вопросы. Пока доступны всего шесть персонажей: Рю, Чунь Ли, Кэмми, Чарли, Байзон и Бёрди. Последний стал звездой программы. Его моментально прозвали «новым Руфусом», и было за что — взять хотя бы эпатажный внешний вид, огромное свисающее пузо и облизывание цепей на победном экране. Играть за Бёрди и сложно, и просто одновременно, и вот почему: даже если не суметь моментально освоиться со всеми его приемами, он все равно наносит колоссальный урон простыми атаками. Он скован в мобильности и не может быстро преодолеть большие расстояния, хотя один из его ударов позволяет растянуться в полный рост на полу; это может сбить противника с ног и даст уклониться от прожектайла, однако выходы на дополнительные удары не предусмотрены. Средние расстояния Бёрди контролирует цепью — он может ловить ею врагов прямо перед собой или по диагонали в воздухе; заряженная версия этого приема, по ощущениям, сносит около пятнадцати процентов линейки жизни. В усиленном режиме Бёрди достает из карманов красный перчик, ловко его проглатывает, краснеет… и если его не добить в этот момент, то

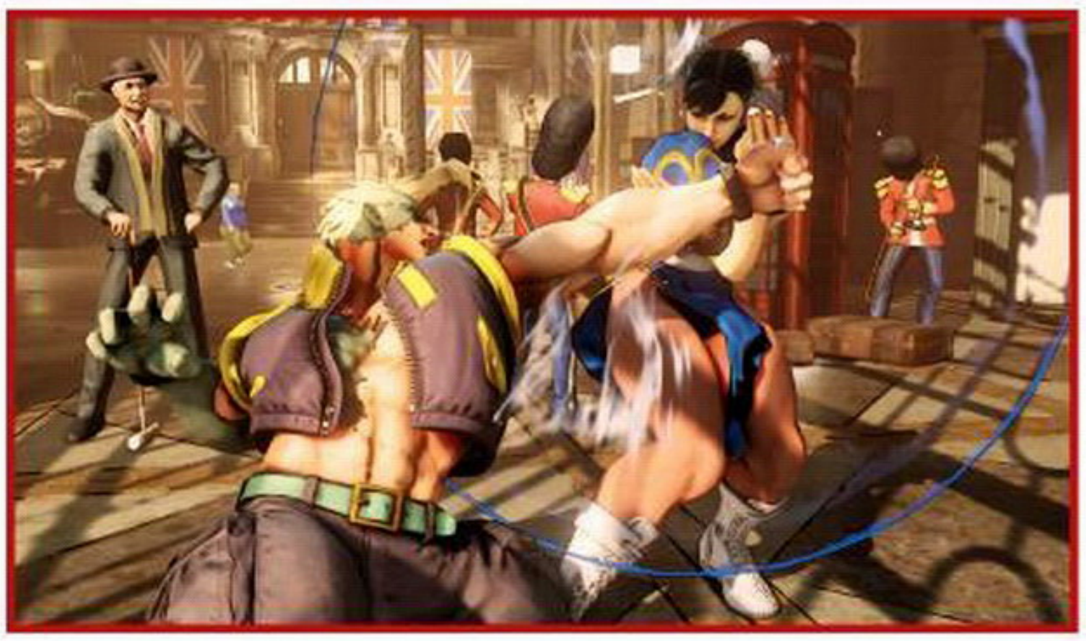


О возвращении Чарли — Нэша — просили давно. Capcom приберегла его для пятого выпуска!

последствия могут быть самыми печальными. Он становится немного быстрее, но самое главное — значительно сильнее. Захват цепью может снести больше трети линейки жизни, а удачно дополненный — и всю половину. Защита от бесконечного спама прожектайлов также предусмотрена: он может сбросить на пол маленькую баночку газировки, которая медленно покатится к противнику. В текущей версии она действительно очень маленькая и практически незаметная, и мы несколько раз попались на эту уловку. Пускай она наносит совсем незначительный урон, зато сбивает с ног, что в Street Fighter 5 фатально. Наконец, самое неприятное: для накопления шкалы суперудара ему необязательно вообще принимать участие в сражении, а достаточно блокировать прожектайлы в углу и жрать пончики. Буквально.

## ХАДОКЕН!

Не у всех персонажей альфа-режим дает очевидное и легко используемое преимущество в бою. Рю, например, может «заряжать» хадокен, чтобы он нанес больший урон и провел удар три раза вместо одного (все три можно парировать), однако быстрее лететь он не станет.



Модели персонажей выглядят очень хорошо, однако окружение страдает от недостатка деталей.

Байзон сможет перехватывать любые прожектайлы и отправлять их обратно, что абсолютно бессмысленно в бою с противником, у которого дистанционных атак попросту нет. Альфа-режим Чунь Ли делает все ее удары многохитовыми — то есть это может быть простая подножка, но засчитается она как сразу несколько слабеньких. Сама Чунь Ли при этом стала быстрее, а список ее приемов кардинально переработан. Так, классические быстрые удары ногами стали быстрее и их можно проводить в воздухе, а кикокен любой силы быстр и долетает до конца экрана. Выход из нижнего блока — Spinning Bird Kick, — когда она вертолетом пролетает вперед, немного изменил траекторию, и теперь им сложнее застать противника врасплох. Хосэнка (кувырок через себя на вытянутых ногах) сократил дистанцию, но самое обидное — проходит в два этапа. Чунь Ли как будто застывает на долю секунды перед тем, как обрушить ногу на голову врага, и эта доля секунды сильно подводит. Насколько мы могли понять в ходе двухчасового тестирования, в комбо-связке хосэнка не встречает препятствий (выход с нижнего удара рукой, затем оверхед), в остальном же найти ей правильное применение не удалось. В довершение всего Чунь Ли научили взмывать в воздух по диагонали вперед с ударом руки, который не получилось заменить на классический бросок в воздухе. Она также сохранила отскок от стены, теперь покрывающий довольно большое расстояние: Чунь Ли приземляется у противоположного края экрана, если противник стоял совсем рядом.

С другими персонажами все гораздо проще. Чарли, в отличие от Гайла, не может сидеть в глухой обороне, не может поймать противника на любой ошибке — его вынуждают перемещаться самому. При этом он способен поглощать вражеские прожектайлы, чтобы накапливать V-шкалу, а после активации суперрежима — телепортироваться во время нанесения ударов, чем напоминает сильно ускоренную версию Хисако из Killer Instinct. Байзон в целом изменился не сильно.

После накопления V-шкалы он получает доступ к новым ударам и комбинациям, которые не было возможности детально изучить в рамках одной короткой демонстрации. То же можно сказать о Кэмми: в усиленном режиме она наносит больший урон (и это сильно заметно), а также получает выходы на дополнительные продолжения комбо (что нам удалось увидеть «с рук» и не удалось воспроизвести самим в ходе ожесточенных схваток с другими журналистами). По нажатии MP + MK она уклоняется от прожектайла, причем очень ловко — как будто перескакивает его, но на очень скромной дистанции, недостаточной для того, чтобы подставить под удар, и очень шустро.

Это вообще новое и интересное наблюдение: в Street Fighter 5 придется заново учиться контролировать дистанцию между персонажами. Размашистые удары уступили место более скованным движениям, которые невозможно использовать по привычке, они тупо не попадут по цели. Самый очевидный пример — это шорюкен Рю, который теперь бьет точно вертикально, строго вверх, и почти не задевает пространство перед бойцом. Нельзя сказать, что прием из-за этого стал бесполезным, но хаотичное использование в надежде на «все равно зацепит» больше не работает, и даже больше — любое его использование без ясного представления, как и зачем, оставляет игрока на несколько секунд открытым для наказания. С другой стороны, Рю открыто больше пространства для обороны, поскольку теперь он (и Чарли) умеет парировать удары (MP + MK), причем даже самые сложные многохитовые. Для этого не нужно особой тренировки, но удобнее все же использовать аркадный стик, чтобы иметь под правой ладонью все доступные комбинации. Остальные персонажи лишены такой возможности. С одной стороны, это сильный шаг в сторону Street Fighter 3, с другой — обидно, что не всем достался такой подарок.

Выглядит Street Fighter 5 пристойно, хотя визуальная сторона наверняка останется предметом споров на долгие годы. Смысл в том, что Capcom как будто не стремится к маниакальной детализации всего, сосредоточив внимание на проверенных вещах. Так, модели персонажей смотрятся очень хорошо, а их анимация максимально прозрачная — не нужно обладать многолетним опытом вылавливания фреймов, чтобы видеть, как соединяются удары. Показали только две локации, и обе производят неоднозначное впечатление — попросту говоря, они мало отличаются от того, что можно видеть в Ultra Street Fighter 4 на PS4, т.е. это милые фоны с аляповатыми людьми, подбадривающими бойцов, — никаких некстген-откровений. Для файтинга на данном этапе разработки все это не имеет никакого значения, самое главное — это стабильная частота смены кадров (60 fps) и разрешение 1080p, к которому пока, правда, не подтянули соответствующие тени.

■ ■ ■

В ближайших планах Capcom — как можно скорее начать обкатывать новый баланс, а также наладить сетевой код, разработанный совместно с PlayStation (он получил название Kagemusha). Для этого Capcom обещает начать бета-тестирование консольной версии уже в июле этого года. Кроме того, Sony сильно вкладывается в разработку обеих версий (вторая — для PC через Steam), чтобы обеспечить кросс-платформенный мультиплеер, а также в столь обожаемые фанатами турниры — в этом сезоне призовой фонд составит полмиллиона долларов. В Capcom несколько раз особенно подчеркнули, что пятая часть Street Fighter — не временный эксклюзив, игра станет лицом файтинг-сообщества PlayStation. ■

Одна из новых локаций — железнодорожный вокзал в Лондоне.

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

***Злой и техничный файтинг — пропускать ни в коем случае не следует.***

ЖАНР
Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Quebec

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
assassinscreed.ubi.com

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

ДАТА ВЫХОДА
23 октября 2015 года

Дмитрий Ежов

# ЗОЛОТО БУНТА

«Подумайте о самом худшем запахе, какой вы когда-либо ощущали. Теперь представьте, что вы обоняете его день и ночь, по всему Лондону. Но дело обстояло еще хуже. Любое зловонное дуновение было опасным...» — так открывает панораму британской столицы Лайза Пикард в романе «Викторианский Лондон», предварительно посетовав на то, что самое мощное из человеческих чувств, обоняние, до сих пор лишено своего языка; описать его можно только словами.

Вполне вероятно, что авторы серии **Assassin's Creed**, наверняка уже заменившей кому-то крупные литературные формы, обеспокоены сегодня похожей проблемой. Последняя игра монреальского департамента **Ubisoft** воспроизводила Париж XVIII века, но представляла собой не ассорти туристических штампов, как это часто бывает с играми (вспомните хотя бы **The Saboteur**), а виртуальный слепок, искусную реплику, которой до совершенства не хватало разве что тактильной достоверности, запахов и, пожалуй, вменяемой оптимизации. Внезапно люди стали брать путевки в Париж лишь для того, чтобы сделать снимки главных экскурсионных мест и затем сравнить их с кадрами из **Assassin's Creed: Unity**, — подмена реальности сработала на все сто процентов.

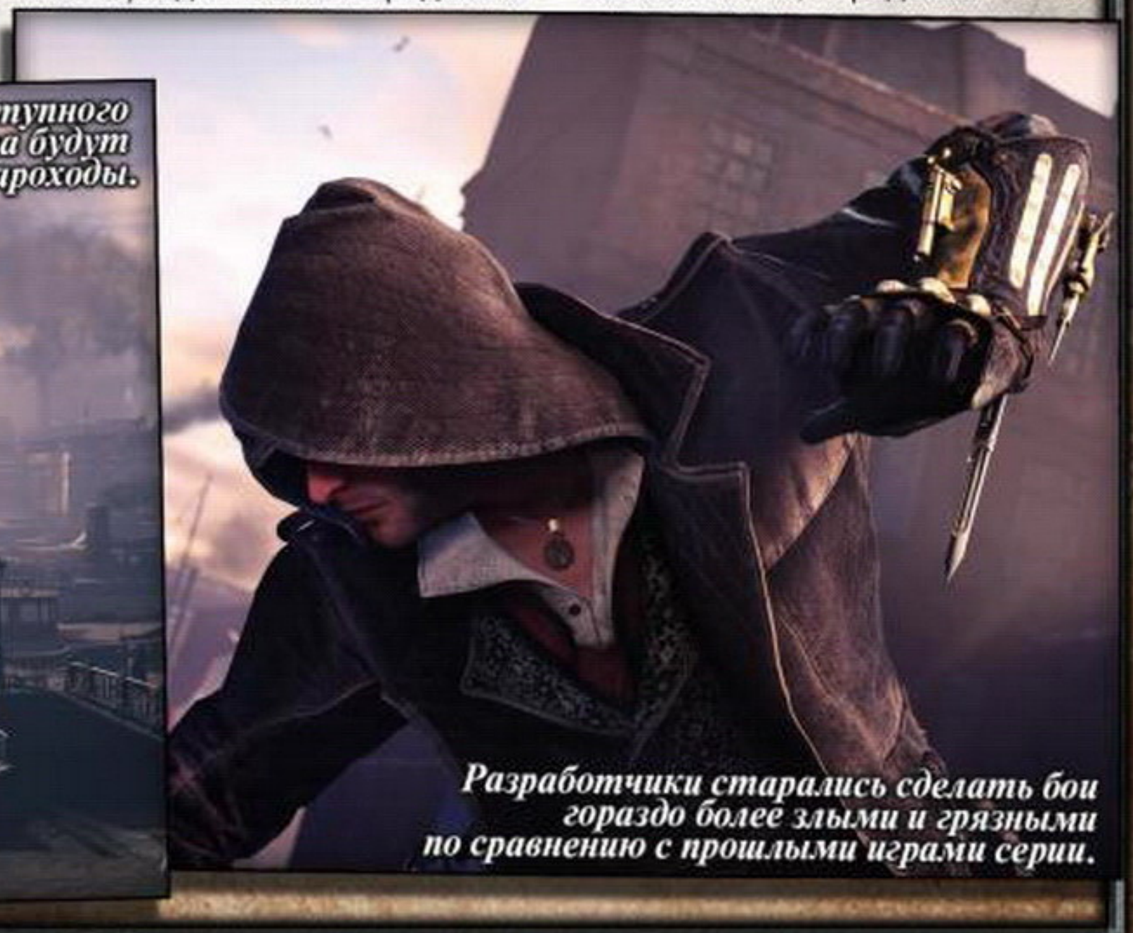
В игре с подзаголовком Syndicate канадцы продолжают кропотливо моделировать действительность. Впрочем, вызовет ли эта история коллективный порыв немедленно отправиться на место событий, пока не понятно: и без трансляции городского смрада, на одном лишь визуальном уровне, викторианский Лондон вырисовывается у авторов крайне малоприветливый.

## ЧЕРНЫЙ ТУМАН

Официально новую Assassin's Creed анонсировали в мае этого года, однако два главных факта об игре можно было узнать чуть раньше. Для этого даже необязательно было видеть скриншоты, появившиеся в Сети зимой, — важнее оказался подзаголовок (уже позже Victory сменили на Syndicate), намекавший на период правления королевы Виктории, и имя руководящей студии-разработчика, которой вопреки традиции стала **Ubisoft Quebec**. На счету второго канадского филиала Ubisoft — ряд портов (например, **Rainbow Six: Vegas** на PSP) и дополнений вроде The Tyranny of King Washington для Assassin's Creed 3. Собственно, Syndicate станет первой крупной разработкой студии, демонстрацией опыта, накопленного на позиции подмастерьев. Амбиции иллюстрирует хотя бы тот факт, что открытый мир в игре будет на треть больше, чем в Unity, — и это при не менее мощной детализации антуража и не менее большей свободе действий. Плюс обещают, что проблем с оптимизацией не повторится, этому якобы уделяют теперь большое внимание.

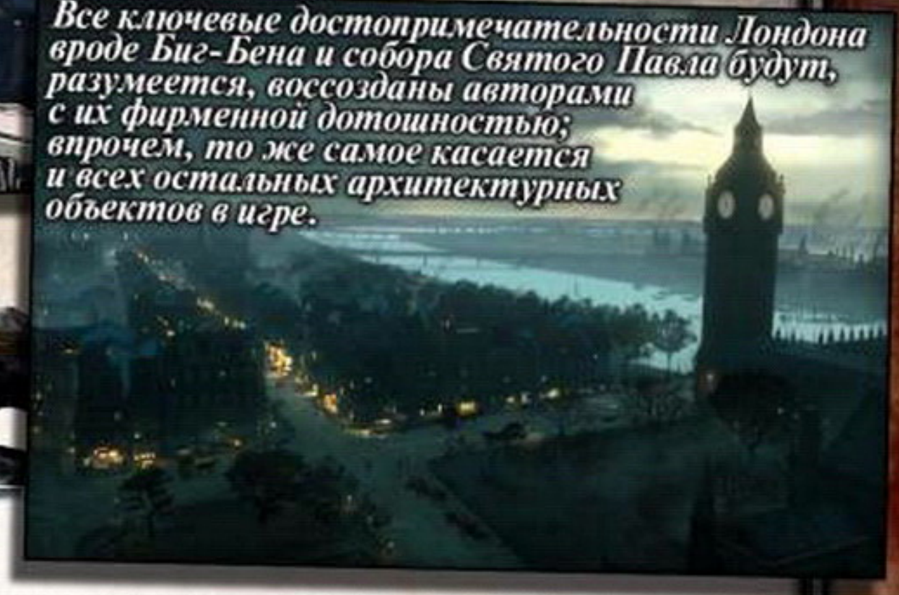
Ради вышеозначенных вещей авторы отбросили идею о мультиплеере и кооперативном режиме; объем работы, понятно, и без того поразительный. С другой стороны, Syndicate — это едва ли вообще нужно: по первым впечатлениям, перед нами нечто

*Среди прочего доступного транспорта будут в игре и пароходы.*



*Разработчики старались сделать бои гораздо более злыми и грязными по сравнению с прошлыми играми серии.*

*Джентльменский меч в виде трости — еще одно важное новое оружие.*



*Все ключевые достопримечательности Лондона вроде Биг-Бена и собора Святого Павла будут, разумеется, воссозданы авторами с их фирменной дотошностью; впрочем, то же самое касается и всех остальных архитектурных объектов в игре.*

вроде интерактивного коллажа из романов Чарльза Диккенса, наложенного на пространство бездонного виртуального города с миллионом занятий.

Середина XIX века, Лондон, эпоха промышленной революции. Великие умы внедряют в повседневную жизнь механизмы, которые несколько лет назад никто не мог себе даже представить. Экономика столицы Англии, крупнейшего в то время порта, расцветает. Вместе с этим увеличивается пропасть между социальными слоями: бизнесмены эксплуатируют рабочий класс, часть представителей которого в свободное время (после двенадцатичасовой смены его, впрочем, мало) шатается по густо пропитанным смогом кварталам и выбивает кому-нибудь зубы. Анархисты сбиваются в уличные банды и выясняют друг с другом отношения «стенка на стенку». Спустя несколько лет в окрестностях объявится убийца, чье настоящее имя так и не станет известно в будущем, но чье придуманное прессой прозвище Джек Потрошитель прочно войдет в мировую культуру. К началу двадцатого века Лондон станет одним из главных деловых центров в мире.

Syndicate стартует в 1868 году, уже под занавес эпохи перемен. Историческая панорама здесь украшена элементами мифологии Assassin's Creed, и это несколько освежает знакомые события. Так, город в игре поделен на районы (Саутуарк, Стрэнд, Ламбет, Уэстминстер, Сити и Уайтчепел), изначально подведомственные тамплиерам: могущественный орден контролирует уличные банды, и нам, следуя давно заученными схемам, придется терпеливо освобождать Лондон от их влияния. Конкретные детали сюжета создатели пока умалчивают (даже завязка известна в общих чертах), однако есть все поводы думать, что на упомянутом факте альтернативная история в игре только начинается.

Зачинщиками освободительной кампании выступают Джейкоб и Иви, разнополые близнецы с обостренным чувством социальной справедливости, для которых улицы — дом родной. Он — задиристый и остроумный юноша с тотемным клинком, запрятанным в левом рукаве, и с кастетом на правой руке. Очень любит контактный бой: на ближних дистанциях Джейкоб из обаятельного хама резко превращается в викторианского Карателя, яростно впечатывая кулаки в тела противников и не стесняясь добивать лежачих. Ради юноши авторы докрутили систему боя: удары и маневры в Syndicate проходят удивительно плавно, без малейших задержек.

Она — предусмотрительная интеллектуалка, предпочитающая не покидать тень на время операций. Фанатично следует ассасинскому Кредо, всегда сохраняет скучное хладнокровие. Уравновешивает, как может, импульсивный характер брата.

На отношения непохожих партнеров в Syndicate будет завязан ряд ярких моментов. Скажем, сценарные схемы — от классических перепалок в процессе заданий до принципиально нового, интригующего хода в мифологии Assassin's Creed: впервые в истории серии, посвященной тайнам генетической памяти, пристальное внимание будет уделено близнецам.

*Пока что гонки на каретах выглядят самым динамичным и увлекательным моментом геймплея.*

*Фокусы с окружением помогут дистанционно избавиться от врагов, сэкономив боезапас.*

Но самый важный компонент игры, на который прямо влияет наличие пары протагонистов, — это ее сюжетная структура. Дело в том, что, подобно последней части GTA, Syndicate в определенные моменты позволит вам переключаться между своими героями. Много о реализации этой системы здесь пока не известно, но точно будут миссии, заточенные под прохождение конкретным персонажем; учитывая индивидуальные коллекции навыков у Джейкоба и Иви, позволяющие играть в двух абсолютно разных стилях, сюрпризом это заявление авторов явно ни для кого не стало.

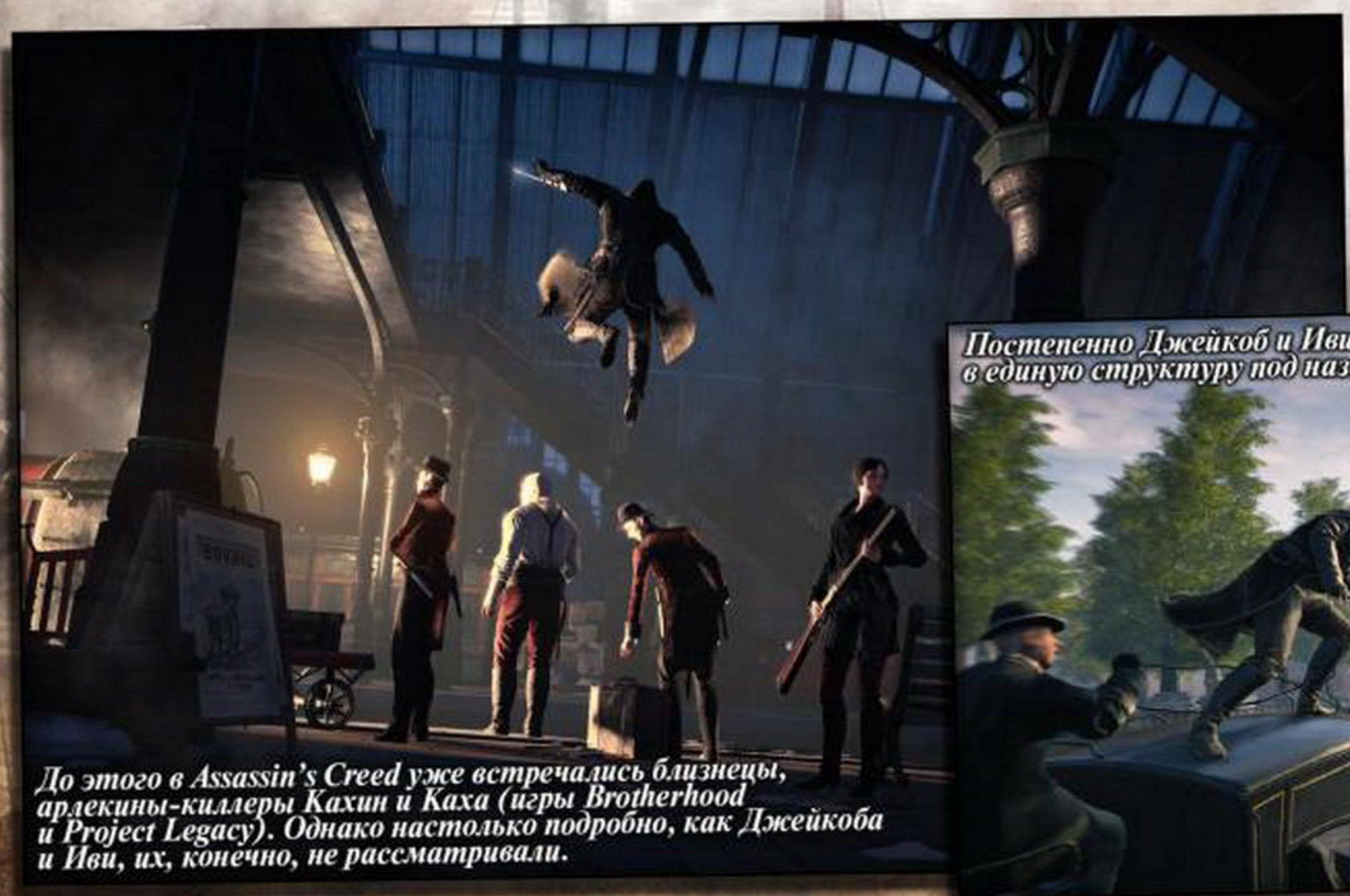
## БРИТАНСКИЕ СПЕЦСЛУЖБЫ

Как и любое важное произведение об эпохе, Syndicate умеет обращаться к публике не только устами своих персонажей и их поступками. Город, неловко застывший на пике своей экономической формы, то и дело съезжает здесь в бездну социального неблагополучия, локального хаоса. Богатые районы соседствуют с удушливыми гетто, куда не рискует соваться даже полиция; авторы игры поясняют, что по этой причине на некоторых участках карты можно будет чувствовать себя особенно вольно — закон до вас здесь все равно не дотянется. По улицам активно колесят кэбы, прогуливаются аккуратные господа в котелках; откуда-то звучит благородная скрипка. Но стоит отойти на сотню метров, в ближайшую подворотню, как вы увидите невзрачных женщин в чепчиках и злых крупных мужчин в рубахах с закатанными рукавами, людей с обочины лондонской жизни. Этот контраст — центральная тема, ядро всей Syndicate, — ежесекундно давит на голову, подтверждает правильность целей героев. И мотивация такого толка как раз то, чего в последних частях сериала (взять хотя бы Rogue с его натужными моральными дилеммами) нам не хватало.

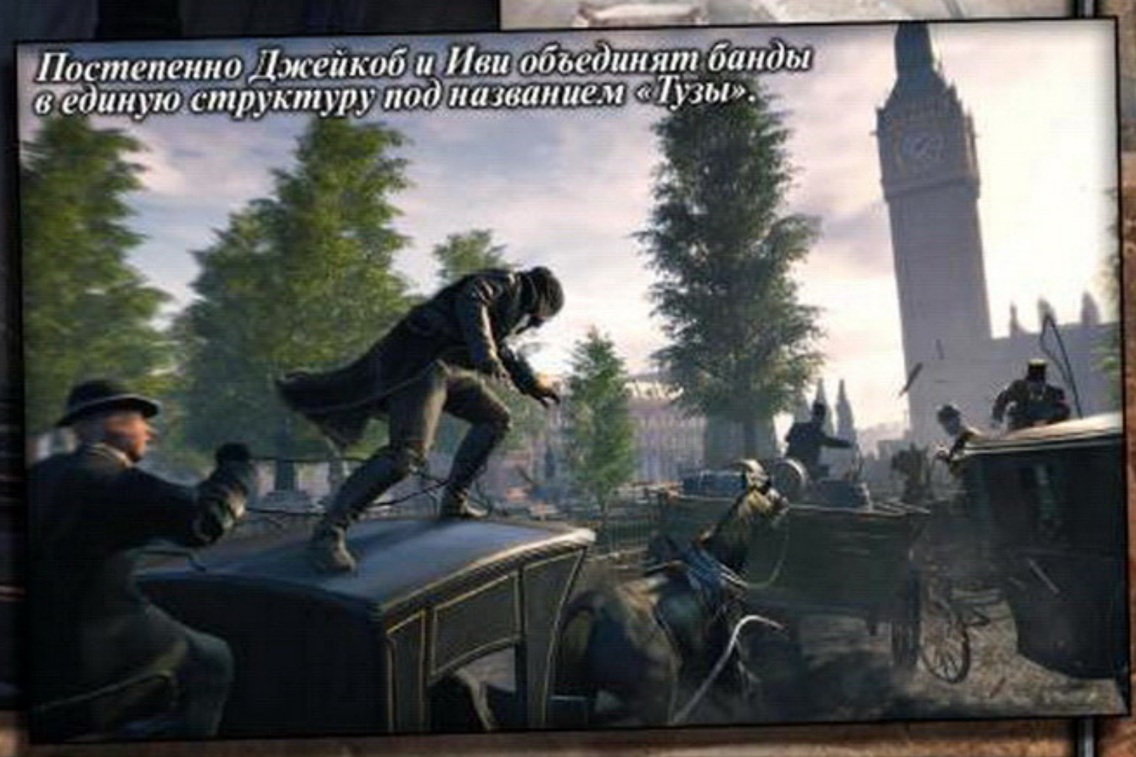
С другой стороны, Лондон жесткосердной эпохи — это одна большая возможность, шанс из никого стать значимой фигурой. И Джейкоб намерен воспользоваться им по максимуму: освобождая бедняков и поднимая их на баррикады, он планирует полностью избавить город от тамплиеров, фактически взять под контроль индустриальный центр всего мира. Для этого он сразу ставит себя в позицию хозяина положения, роль юноши в мегаполисе проще всего описать выражением «городской хищник». Даже перемещается он не столько модным транспортом, сколько при помощи шэнбяо — китайского холодного оружия, известного также как крюк-кошка. В пару секунд взлетает на крыши домов, минуя (наконец-то!) последовательную акробатику на стенах.

Можно будет путешествовать и на каретах с лошадьми (в том числе угнанных), что предвидится немногим скучнее: разрешат и побыть кучером, и попрыгать на ходу между экипажами. Особенно авторы гордятся детальной физикой транспорта — ощутить вес, габариты и прочностные качества карет игроку удастся, например, в предельно злых, адреналиновых погонях по городу.

Что касается других правил выживания, часть приемов и оружия герои получили в наследство от героев прошлых Assassin's Creed (хотя об Иви в этом смысле пока ничего толком не известно). За скрытными маневрами, учитывая высокую плотность населения в городе, мы будем проводить



*До этого в Assassin's Creed уже встречались близнецы, арлекины-киллеры Кахин и Каха (игры Brotherhood и Project Legacy). Однако настолько подробно, как Джейкоба и Иви, их, конечно, не рассматривали.*



*Постепенно Джейкоб и Иви объединят банды в единую структуру под названием «Тузы».*

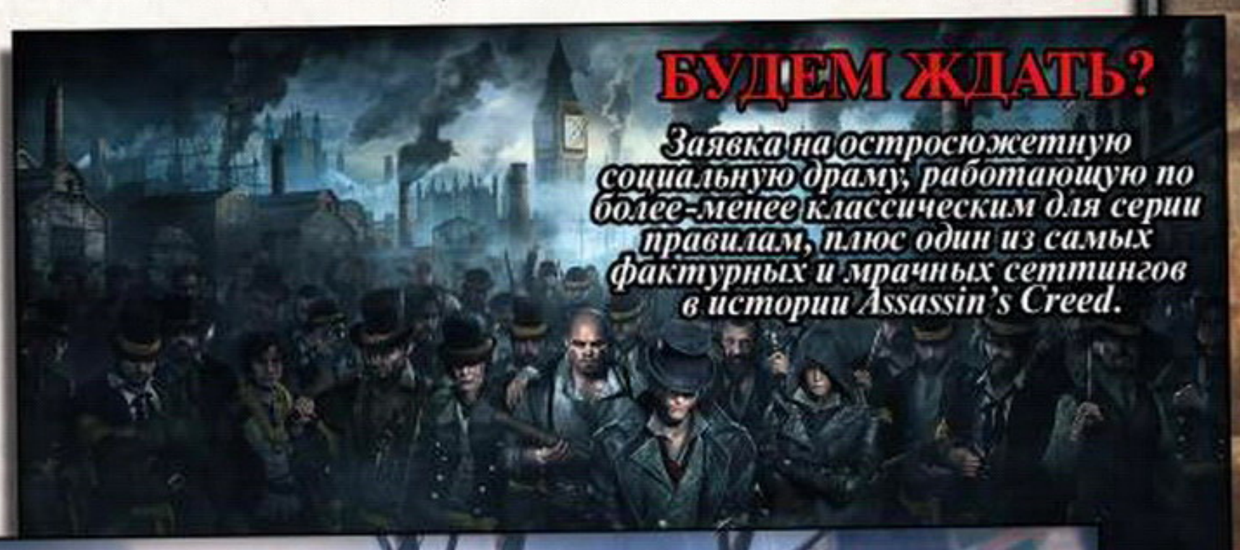
*Даже на оживленных центральных улицах викторианский Лондон выглядит неприветливо. В подворотнях же все еще хуже.*

немало времени; прятаться предстоит не только в толпах, но и, скажем, среди тех же экипажей. Из уютной засады по-прежнему можно будет атаковать дротиками с ядом, вынуждающим противников безрассудно атаковать друг друга. Узурпация власти в отдельных районах выглядит опять же привычно: вырезаем рядовых бандитов, подбираемся к главарю (выслеживать его нужно орлиным зрением). Разве что на локациях появились интерактивные объекты вроде подвешенного груза, который можно незаметно обрушить на головы неприятелей, перебив метательным ножиком трос, а под финал захвата местности вам предстоит участвовать в массовой драке между группировками. Нюансы, безусловно, яркие, но едва ли такие мелочи как-то серьезно освежат геймплей.

■■■

Авторы подчеркивают, что восприятие викторианского Лондона игроком будет примерно совпадать с тем, как его видят Джейкоб и Иви. Дело в том, что герои не коренные жители города и тоже окажутся здесь впервые. Это важно с точки зрения вживления в роль, синхронизации, если угодно, со своим виртуальным аватаром: игровой мир, с его антисанитарией и вечным смогом, для персонажей окажется хищным и непредсказуемым ровно в той же степени, что и для человека за геймпадом. И пока что именно Лондон, как одна большая неуютная социальная модель, кажется главным элементом Syndicate. Все изменения в геймплее можно подробно объяснить словами за минуту, а вот рассказать, чем примечателен здешний антураж, в полной мере не получается, да и видеоролики наверняка передают лишь малый процент его обаяния.

За скобками пока что остается масса вещей — например, сценарная структура (какие миссии будут в игре, кроме избавления окрестностей от гнета тамплиеров, как будут меняться задания по мере освобождения города, как будет реализован нелинейный сюжет с переключением между героями?) и второстепенные персонажи (из исторических личностей на данный момент заявлены Дарвин и Диккенс). Впрочем, и о главных лицах Syndicate известны сейчас лишь базовые вещи. Но уже есть сомнения, что Ubisoft Quebec собираются сделать принципиальный шаг на пути развития серии, — нового в Syndicate, кажется, не так уж много. С другой стороны, есть все поводы рассчитывать на сильную историю, а это в случае с Assassin's Creed даже важнее. Последние годы нас привыкли удивлять здесь чем угодно — монструозными объемами мира, миллионом второстепенных квестов, маниакально аутентичной архитектурой, — но только почему-то не качеством самих сюжетов. ■



## БУДЕМ ЖДАТЬ?

*Заявка на остросюжетную социальную драму, работающую по более-менее классическим для серии правилам, плюс один из самых фактурных и мрачных сеттингов в истории Assassin's Creed.*

*Местами игра здорово напоминает «Банды Нью-Йорка» Мартина Скорсезе.*

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# MAD MAX

**ЖАНР**
Экшен

**ИЗДАТЕЛЬ**
Warner Bros. Interactive

**РАЗРАБОТЧИК**
Avalanche Studios

**МУЛЬТИПЛЕЕР**
Отсутствует

**ПЛАТФОРМА**
PC, PS4, Xbox One

**САЙТ ИГРЫ**
madmaxgame.com

**ДАТА ВЫХОДА**
Сентябрь 2015 года

Антон Датий

# ЗАПОМНИТЕ МЕНЯ

## ШЕСТЬ ФАКТОВ О ПРОЕКТЕ

**Mad Max** анонсировали, мягко говоря, без помпы. Два года назад авторы **Just Cause** пообещали открытый мир, знакомые декорации постапокалиптических пустошей, погони на ржавых автомобилях и сумасшедшую динамику происходящего — все по заветам трилогии с Мэлом Гибсоном.

Многие восприняли новый проект Avalanche как «очередную игру по фильму». Но от многострадальной **«Дороги ярости»**, которая за семнадцатилетний путь к релизу прошла сквозь все круги бюрократического и творческого ада, тогда тоже многого не ждали. А фильм неожиданно вышел потрясающим (серьезно, если вы еще не сходили на него в кино — бегом).

Игра же по меньшей мере подает надежды. На днях вышел новый трейлер Mad Max от Avalanche, а в Лос-Анджелесе журналистам показали рабочую сборку игры. Для вас мы суммируем все, что пока известно о проекте.

### ФАКТ ПЕРВЫЙ:
### ЭТО НЕМНОГО ДРУГОЙ «МАКС»

С фильмами Джорджа Миллера Mad Max связана только общей концепцией. Никаких сюжетных мостиков, никакого Мэла Гибсона, никакого Тома Харди. Есть Макс Рокатански (не то герой, не то уже символ), есть его машина, есть километры выжженных пустошей, на которых нужно каким-то немыслимым образом выжить.

Тон игры ощутимо отличается от тона последнего фильма. Он мрачный и безумный лишь умеренно — ближе к классической трилогии, чем к «Дороге ярости». В первом трейлере даже промелькнуло нечто напоминающее купол грома из третьей части.

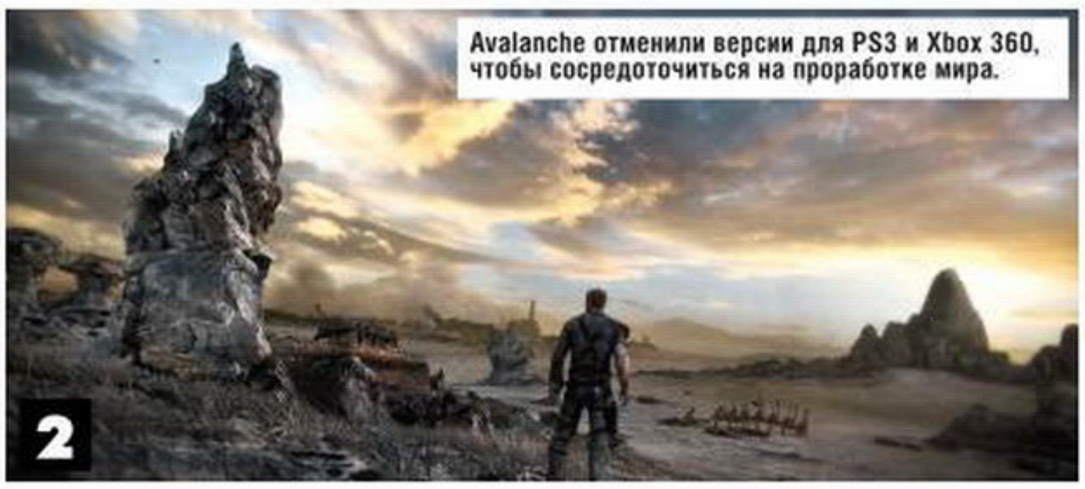
С другой стороны, поклонники нового фильма смогут, например, добраться до того самого города, куда Несмертный Джо отправлял конвой за боеприпасами и горючим. И колоритные бледные воины-психопаты, стремящиеся умереть покрасивее и отправиться в Вальхаллу, нам тоже повстречаются. И поверьте, повстречаются в изобилии.

### ФАКТ ВТОРОЙ:
### ПУСТОШЬ ВНЕЗАПНА

Avalanche акцентируют внимание на двух аспектах — открытом мире и автомобильных погонях. Вы один посреди Пустоши. Далеко на горизонте виден столб дыма, без остановки коптящий небо над городом Гаста-

Почему игровой Макс стал именно таким? Есть мнение, что на момент разработки его внешности никто еще не был уверен, что образ Рокатански-Харди приживется в народе.

1


Avalanche отменили версии для PS3 и Xbox 360, чтобы сосредоточиться на проработке мира.

ун (Gastown). Правит городом очередной доминантный псих, некто по имени Скротус. Это финальная цель, до которой Макс однажды доберется. Но далеко не сразу.

Разработчики хотят, чтобы, однажды очутившись в Пустоши, вы потерялись во всех сумасшедших ситуациях, которые могут с вами произойти... а могут и не произойти. Все подчинено воле случая. Стычки и погони совершенно спонтанны. Вы можете за десять минут никого не встретить и расслабиться, почувствовать себя в безопасности — и тут вдруг на хвост вам сядет с полдесятка рейдерских тачек.

## ФАКТ ТРЕТИЙ:
### У МАКСА ЕСТЬ ТАЧКА И ГАРПУН

Макс сможет свободно путешествовать по пустыне на новой машине. Легендарный модифицированный Ford Falcon XB GT у него отберут в самом начале, а на смену ему придет другой железный конь, который придется собирать буквально из металлолома, — Magnum Opus, «величайший труд», как его называют за кадром. Вы будете постепенно откапывать запчасти по всему миру и прицеплять их к машине так, как вам вздумается.

В бою помогает присобаченный к машине гарпун: вражеские тачки можно не только таранить, но и пронзать насквозь, тащить их за собой, отдирать куски брони и прочая, и прочая. Почти что крюк из Just Cause, но не для акробатических этюдов, а для своих, мэдмаксовских дел.

## ФАКТ ЧЕТВЕРТЫЙ:
### ВЫЖИВАТЬ — ЗНАЧИТ ВЫЖИВАТЬ

Острый дефицит всего — одна из проблем, с которыми придется столкнуться на Пустоши. Еда и вода — единственный способ восстановить здоровье, но их почти всегда не хватает. Машина требует топлива, но вы не можете возить с собой больше одной запасной канистры. Вдобавок в критической ситуации будет трудно устоять перед соблазном использовать эту канистру как бомбу — остаться без подкожных запасов, но победить.

## ФАКТ ПЯТЫЙ:
### РАЗРАБОТЧИКИ ИЗБЕГАЮТ COPY/PASTE

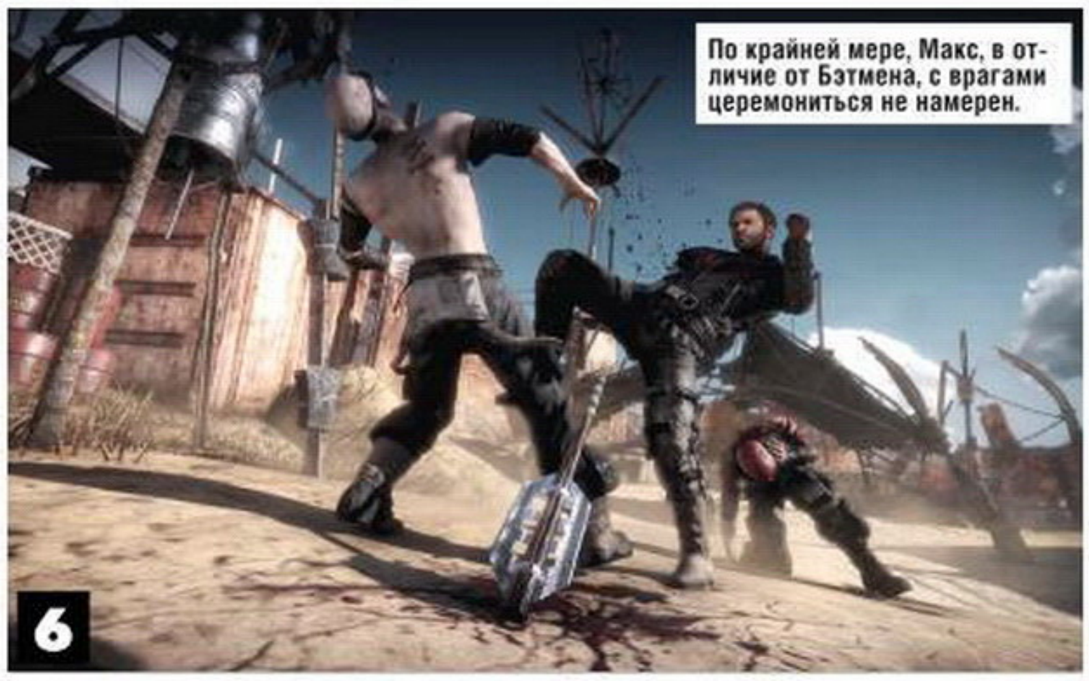
Пустоши поделены на зоны, находящиеся под властью различных группировок. Чтобы снизить уровень бандитского влияния и обезопасить тот или иной регион, приходится заниматься саботажем, уничтожать снайперские позиции и захватывать базы, населенные варварами-бандитами. И вот тут из машины придется выходить.

Разработчики обещают, что зачистка территории не превратится в рутину, — в каждой будут свои квестовые цепочки и особые виды врагов, а вместо размноженных под копирку блокпостов Avalanche собирают базы ручной выделки.

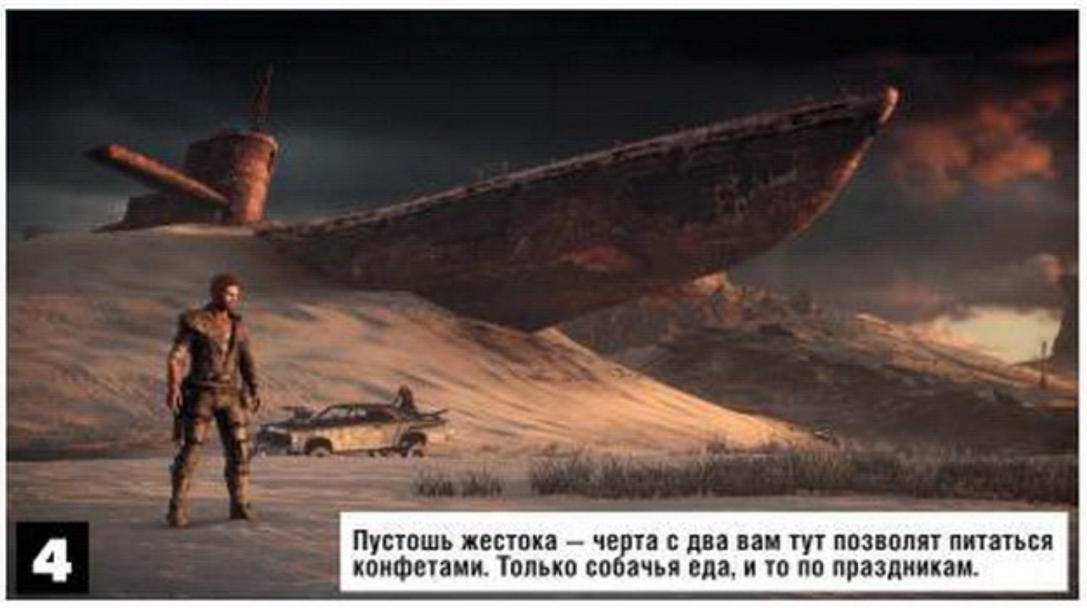
## ФАКТ ШЕСТОЙ:
### НЕ ВСЕМ ВСЕ НРАВИТСЯ

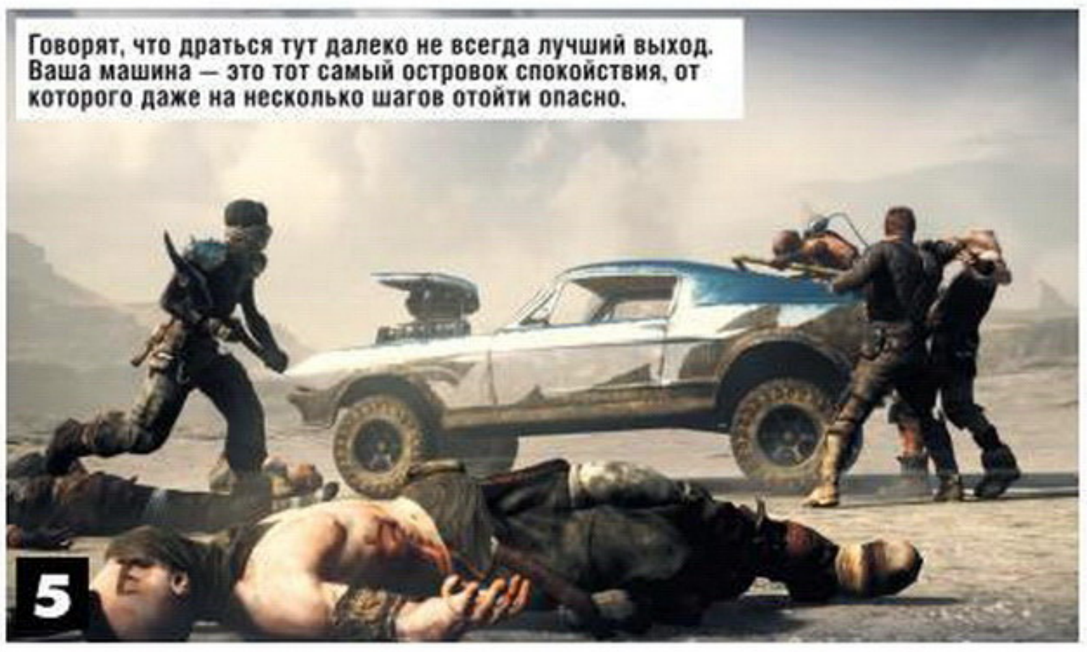
Некоторые отзывы журналистов внушают опасения. Скажем, Джейсона Шрайера с Kotaku смутил подход к достижениям: после каждой пробитой шины или другой подобной ерунды игра выдавала строчку а-ля «Пробито шин: 1/5». Игра излишне заостряла внимание на механиках вместо по-настоящему осмысленных действий. Дескать, молодец, пробил шину, а теперь сделай это еще раз!

В «пешие» моменты Mad Max из смертельно опасной гонки превращается, как показалось журналистам с GameSpot, в не самую оригинальную вариацию


По крайней мере, Макс, в отличие от Бэтмена, с врагами церемониться не намерен.

Видов автомобилей планируется много, но уже ставший феноменом Doof Wagon — грузовик, оборудованный барабанами тайко, десятками гитарных усилителей и слепым гитаристом, — пока замечен не был.


Пустошь жестока — черта с два вам тут позволят питаться конфетами. Только собачья еда, и то по праздникам.


Говорят, что драться тут далеко не всегда лучший выход. Ваша машина — это тот самый островок спокойствия, от которого даже на несколько шагов отойти опасно.

аркхемского **Batman**. В рукопашной драке Макс месит противников тяжеловесным «уличным» стилем, потихоньку впадая в раж. Кнопка для удара, кнопка для парирования — все.

С другой стороны, Avalanche намерены выехать на том, что не всех противников можно завалить в рукопашной, а потому придется пользоваться окружением, самопальным холодным оружием или огнестрелом, жертвуя мобильностью ради времени на прицеливание. Хочется верить, что если не сразу, то хотя бы со временем эта затея раскроется как следует.

■■■

Но даже если отмеченные проблемы и правда окажутся проблемами, мы будем играть в Mad Max хотя бы ради зажигательных автомобильных погонь, нападений на транспортные конвои и стычек с чокнутыми обитателями пустыни. Со времен допотопной **Bandits: Phoenix Rising** никто так и не смог раскрыть эту тему как следует.

Но дальше все упирается в качество наполнения Пустоши. Если «Макс» от Avalanche выйдет хотя бы вполовину таким же бешеным, живым и насыщенным, как «Дорога ярости», его встретят с распростертыми объятиями. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

***Даже если великолепие Mad Max ограничится невероятными автомобильными стычками, мы ее запомним. Но получится ли все остальное?***

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%**

### Брайан Фарго о The Bard's Tale 4, Wasteland и возрождении Fallout

# FALLOUT 3 ВРЯД ЛИ БЫ ПОЛУЧИЛСЯ БЕЗ МЕНЯ

Брайан Фарго — человек-легенда. Он основал **Interplay Entertainment**, придумал и выпустил десятки игр (в том числе ваш любимый **Fallout**). Что еще важнее — именно он косвенно помог в свое время другим компаниям. Люди, которых Фарго брал на работу, потом становились серьезными игроками в индустрии — никто, например, не сможет представить Blizzard без Роба Пардо.

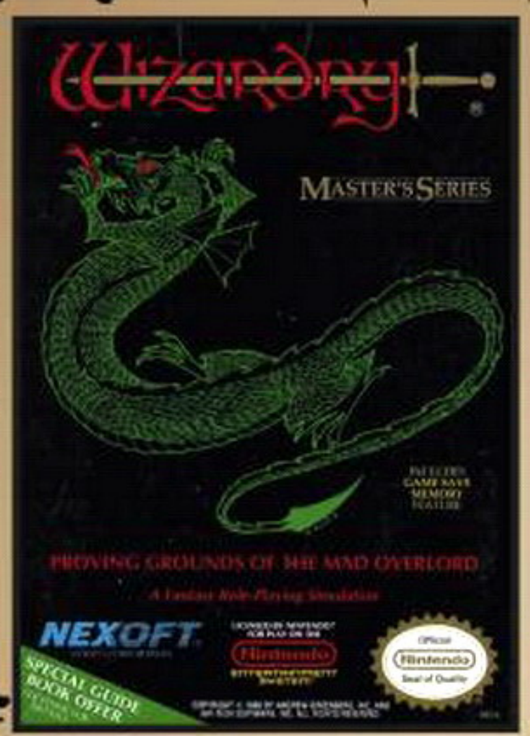
Брайан Фарго рассказывает о своей новой игре, о некоторых проблемах с издателями и о том, как Kickstarter дал начало новому витку в его карьере.

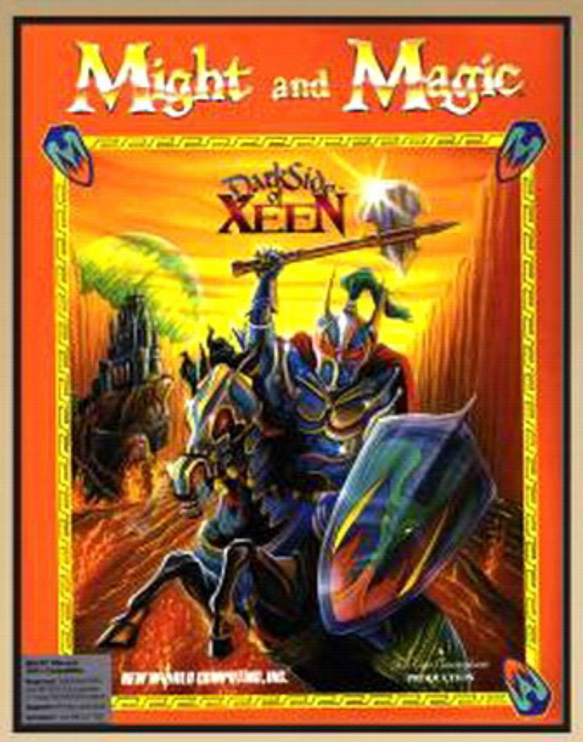
Передаем ему слово.

## О BARD'S TALE

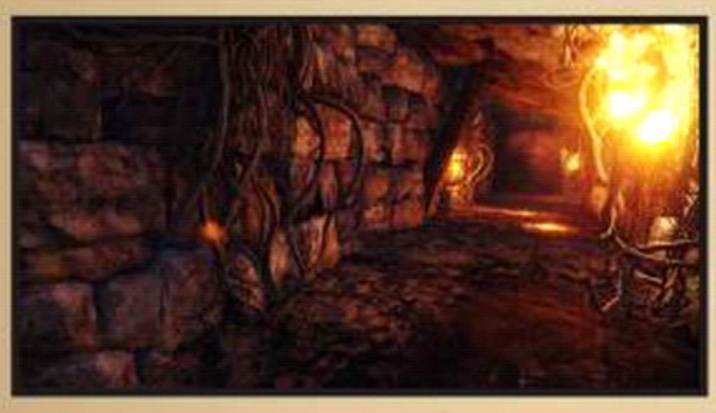
Когда-то dungeon crawler был самой крупной ветвью в ролевом жанре. Только вспомните! **Wizardry**, **Might & Magic**, **The Bard's Tale**, **Stonekeep** — тысячи их... Но со временем подобные проекты утратили былую популярность, а мне хотелось бы попробовать ее возродить. Я всегда любил такие игры, я вырос на **Dungeons & Dragons**, я просто обожаю бродить по подземельям, полностью погружаясь в игру... В общем, я и через двадцать лет к этим играм не охладею.

Первая The Bard's Tale вышла ровно тридцать лет назад, в 1985 году. Верится с трудом, но совпадение примечательное. Работая над ней, мы добивались нового и лучшего в музыке, в графике, изо всех сил старались расширить возможности жанра — готовили по тем временам проект мечты, и сегодня мы во многом делаем то же самое. Есть, конечно, и другие игры на тему, но сам жанр невелик и не особенно популярен. На мой взгляд, он заслуживает чего-нибудь более внушительного — над этим мы и работаем.



Рассмотрели кадр? Вместо типовой схемы со стандартной раскладкой экрана и типичной навигацией нужна полноэкранная игра. Чтобы вы, пробираясь по подземелью, различали каждый шорох, слышали далекое эхо, видели мерцание факелов... Мы выжи-



маем все возможное из систем частиц, из звуковых эффектов, из имитации огня и ветра, потому что сама специфика игры позволяет по полной использовать все «железо» и сделать всю игру красивой, как самый навороченный демонстрационный ролик.

Демонстрация графики на движке часто смотрится потрясающе, но, когда доходит до игры, начинаются «издержки производства»: несколько человек сразу играют в реальном времени, нужна поддержка ИИ монстров — все это отъедает по кусочку от возможностей движка. А у нас здесь одиночная игра в подземелье от первого лица, поэтому все возможные ресурсы можно бросить на красивую картинку.

Погружение мы хотим реализовать еще и через интерактивные элементы. Если вы играли в головоломку **The Room**, то быстро поймете, о чем я: там простой сундук открыть уже настоящее удовольствие!

И в своей игре я устрою нечто похожее. Допустим, у вас в инвентаре есть кинжал. Вы этим кинжалом сражаетесь уже полтора часа, а потом присматриваетесь и замечаете на нем выключатель. Щелк — кинжал наливается светом, и вы понимаете, что, заметь вы все это раньше, давно получили бы зачарованный артефакт.

Но дело даже не столько в новинках, сколько в поднятии уже наработанного в рамках жанра на новый уровень. При этом мы остаемся верны традициям серии: игравшие в трилогию будут чувствовать себя в **The Bard's Tale 4** как рыба в воде.

За исключением одной важной детали. Когда начинается бой, камера отъезжает, вам становится лучше видно игровое поле, и в этот момент включается так называемый фазовый режим боя. Это разновидность боя пошагового: сначала вы отдаете все приказы со своей стороны, затем то же делает противник.

В оригинале каждый из вас — каждый член отряда — принимал решение: первому персонажу нападать, второму защищаться, третьему использовать предмет, четвертому подлечить кого-нибудь... Когда наступал ваш ход, вы раздавали указания, а затем просто ждали, чем дело обернется.

Мне кажется, это не самый удачный подход, поэтому мы задействуем динамическую фазу: ход по-прежнему ваш, но решение первого персонажа может что-то изменить на поле и у второго персонажа появится шанс отреагировать на это. Может, первого надо срочно лечить. Или он натворил такого, что у противника добавился новый маг, и теперь нужно срочно блокировать чары и переходить в наступление.

Такая динамика, на мой взгляд, очень оживит бой и заставит игрока тщательно обдумывать свои действия, потому что в подобных играх слишком часто применяется далеко не лучшая стратегия — постоянно давать отходить назад. Для боевой системы dungeon crawler это никуда не годится. Нужно расширить и углубить стратегические возможности, заставить персонажей взаимодействовать — усиливать союзников чарами и так далее, — словом, ощутимо повысить сложность боя и заставить игроков думать.

Это одно из крупных нововведений, но в целом мы сохранили все хорошее от оригинала: высокую сложность, телепортацию, области, лишенные магии, тайные двери повсюду, волшебные рты, открывающиеся в стенах и предлагающие вам головоломки и загадки... Просто мы делаем все это на порядок лучше в надежде вернуть жанру былую популярность.

Хочется вспомнить ощущения от **Eye of the Beholder** или **Stonekeep** и вернуть все это, но в упаковке, достойной игры 2015 года... пардон, 2017 года выпуска. Решать вопрос с техническими характеристиками игры мы начали уже сейчас, но при этом близко сотрудничаем с NVIDIA и Epic на предмет того, что сегодня пока только в планах, но станет возможным через два года. Мы смотрим в будущее, стараемся мыслить прогрессивно, представляя возможности и техники, которые хотим задействовать. Игру мы делаем на движке Unreal Engine 4.

Мне давно хотелось сделать продолжение — настоящее, такое, как следует. Вначале я был владельцем марки The Bard's Tale, но не мог использовать материалы, защищенные авторским правом, — то есть множество элементов классической трилогии. The Bard's Tale 2004 года следует рассматривать как отдельную игру, существующую в собственном мирке. У нас тогда, если помните, не было многих прав, а издатель соглашался финансировать только консольную игру, притом обязательно смешную и с акцентом на экшен. Словом, даже не пытайтесь вписать это в трилогию The Bard's Tale.

Я и **Hunted: The Demon's Forge** задумывал как кроулер, но при работе над игрой нам запретили даже слово такое употреблять — и как же это раздражало, потому что именно кроулер мне и хотелось сделать!

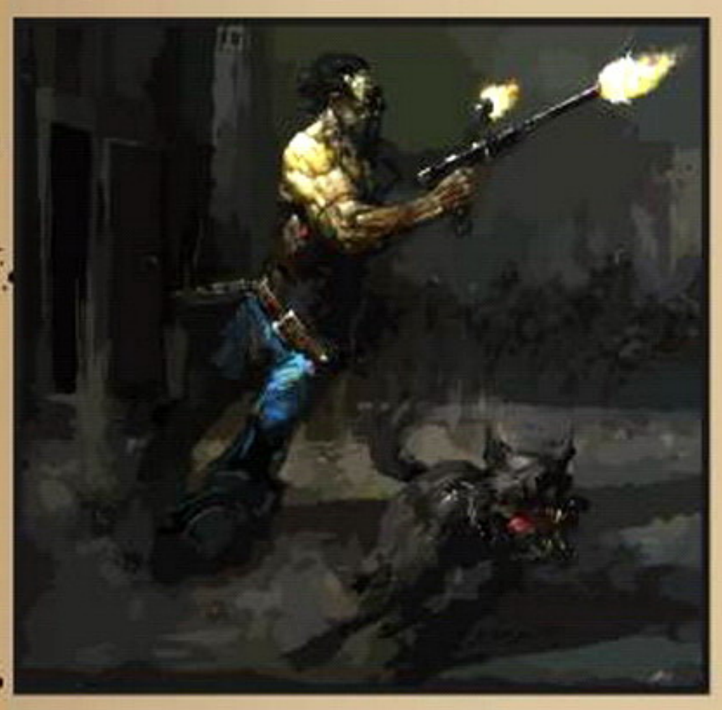
Сейчас я заключил договор с Electronic Arts и со спокойной душой могу сделать именно то продолжение, о каком мечтал.

## О KICKSTARTER

Kickstarter — один из самых ярких моментов моей карьеры. Всегда были игроки, которым хотелось чего-нибудь не слишком мейнстримного, и были люди вроде меня, желающие делать такие игры, — и всегда между нами что-то стояло. То продавцы не хотели

брать игру на реализацию, то издатели не горели желанием ее финансировать — да и распространять тоже.

А цифровое распространение и краудфандинг позволили мне делать такие игры, какие хочется. Обратиться к поклонникам и получить от них поддержку — это оказалось для меня просто потрясающим опытом: играми я занимаюсь давно, пик моей карьеры пришелся на девяностые в Interplay, социальные сети тогда еще не охватывали всех и вся, и я опасался, что никто не узнает, не оценит и вообще не вспомнит мои работы. Так что поддержка и успех меня очень порадовали.



Хотя вот в России **Fallout** знают гораздо лучше, чем меня. А между тем Россия входит в первую тройку-четверку стран по продажам **Wasteland 2**, у вас очень хорошие показатели. Я вот люблю постапокалиптическую тематику и знаю наверняка, что русские игроки просто обожают ее — миры темные, безнадежные, жестокие... Я этим занимаюсь с 1988 года, со времен первой **Wasteland**. Мне нравится жанр, и в этом наши вкусы совпадают.

При этом я не думаю, что Kickstarter — это панацея.

Для своей первой игры собирать деньги с сообщества не стоит. Первый опыт следует приобретать в другом месте — скажем, обратиться к издателю, а у издателя можно многому научиться. Моими первыми издателями были Electronic Arts и Activision, и опыта я набрался у них предостаточно. То есть у традиционной модели есть бесспорная образовательная ценность.

Далее, если вы разрабатываете приложения для мобильных устройств, очень важно, чтобы вас заметили, а у издателя может оказаться доступ к сотням тысяч пользователей — в одиночку и без поддержки у вас вряд ли что-нибудь получится.

И, конечно, если вы хотите делать большие игры ААА-класса, такие как **Destiny**, без издателя вам не обойтись. То есть для некоторых случаев традиционная модель подходит лучше всего. Меня это не касается, потому что мои игры не попадают в эти категории: не условно-бесплатные мобильные и не класс ААА. Для моих нужд сбор средств на общественных началах как раз то, что надо.

## ОБ ОТНОШЕНИЯХ С ИЗДАТЕЛЯМИ

Некоторые вещи, которые вы узнаете при работе с издателем, могут вас серьезно расстроить. Когда я представлял **Wasteland** издателям, основной «питч» заключался в том, что игра — своего рода крестная **Fallout**. А Fallout только успел выйти, как уже оказалось распродано три-четыре миллиона экземпляров. Я был продюсером и Wasteland, и первого Fallout; со мной в inXile работали Джейсон Андерсон — один из дизайнеров Fallout — и один из создателей первой Wasteland, словом, команда подобралась замечательная, о чем я и рассказал издателям.

Некоторые из них ничего не знали про Fallout, и мой питч забуксовал. Я пытался говорить с ними о сюжете — а они и не слышали ни о нем, ни о моих работах в целом. Они привели каких-то двадцатилеток, которые были вообще не в курсе всей истории, и мне пришлось туго. Они слушали мой питч, сидя в одной комнате с самим Джейсоном Андерсоном, — и один из них уткнулся в свой сотовый, набивая смски жене. Кто все эти люди, зачем я вообще здесь распинаюсь?! Или, скажем, вот вы вдохновенно рассказываете о сюжете, о создании игрового мира, о том, как много это значило для игроков, об успехах мирового масштаба... А в итоге у вас спрашивают лишь о том, сколько оружия будет в игре.

Обращаясь к поклонникам или к коллегам-разработчикам, я легко могу выстроить питч и объяснить, чем выделяется мой проект. Когда же у вас нет никаких точек соприкосновения, донести идею до аудитории бывает, мягко говоря, непросто.

А как раздулись бюджеты! Раньше, когда разработчикам выдавали тысяч так тристапятьсот долларов, уровень доверия был очень высок, все могли положиться друг на друга. Мы работали с **BioWare**, **Treyarch**, **Shiny**, Blizzard — и не всегда сходились во мнениях, но в основе всегда лежало доверие. А когда бюджеты возросли, все доверительные отношения вылетели в трубу. С издателями стало очень тяжело иметь дело, они теперь стремятся контролировать каждый ваш шаг.

■■■

Fallout 3 вряд ли получился бы без меня. У Bethesda была полученная от Interplay лицензия на игру, но не было прав. А потом Interplay задолжала выплаты моим старым работникам, работники обратились ко мне за помощью, и в один прекрасный день я собрал документы по всем долгам и вчинил иск Interplay. Им пришлось продать Bethesda марку Fallout, а полученными деньгами я расплатился с работниками.

Bethesda тоже выиграла, потому что теперь им не надо было платить отчисления с каждого проданного экземпляра Fallout. Речь шла о десятках миллионов долларов. Вместо этого компания отделалась разовой выплатой в чуть больше чем три миллиона. В общем, не то чтобы Fallout 3 могло и не быть, но помог я им ощутимо. ■

# НЕ ПЕРЕПЛАЧИВАЙ!

# «ИГРОМАНИЯ» С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!

## ОФОРМИ ПОДПИСКУ НА САЙТЕ *МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ*

**При оформлении годовой подписки на сайте *МагазинЖурналов.рф* свежий номер «Игромании» обойдется вам всего в 180 рублей без учета доставки. Зачем переплачивать, когда можно покупать журнал напрямую у редакции в несколько раз дешевле?**

Также подписку можно оформить в любом почтовом отделении. Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958. Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753. Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254.

ВЕРДИКТ

# РЕЖЕМ РЕЖИМ

# THE OLD BLOOD

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS
РАЗРАБОТЧИК
MACHINEGAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX ONE, PS4
САЙТ ИГРЫ
WOLFENSTEIN.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE i5, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE i7, 8 ГБ, 3 ГБ ВИДЕО

**Wolfenstein: The New Order** была отличным шутером. И кривоватую механику стрельбы здесь с лихвой искупали вызывающая старомодность, толковая постановка, толпы достойных врагов, возможность взять в каждую руку по пулемету и опьяняющее чувство азарта. Даже не будь в игре покоренной фашистами Луны, песен «битлов» на немецком и Би Джея Блажковича, меланхолично поющего под гитару и исполняющего философские монологи, мы все равно ее полюбили бы. И дополнение **The Old Blood** это убедительно доказывает.

## МОНСТР НЕ УМИРАЕТ, СКОЛЬКО ЕГО НИ БЕЙ

Геймплей The Old Blood от геймплея The New Order ушел недалеко. Все, что от вас требуется, — безостановочно отправлять на тот свет фашистов. «Не убивай никого без необходимости», — говорит по рации герою товарищ. «Что-что? Перебить как можно больше нацистов?» — переспрашивает Блажкович.

Истребляем мы их тоже по старинке: схватил автомат, дробовик или винтовку — и в бой. А лучше все сразу. Можно и в обе руки. Ощущается оружие по-прежнему неважно, да и о достоверной баллистике говорить не приходится (разброс и отдача почти отсутствуют), но в горячке боя на это просто некогда обращать внимание.

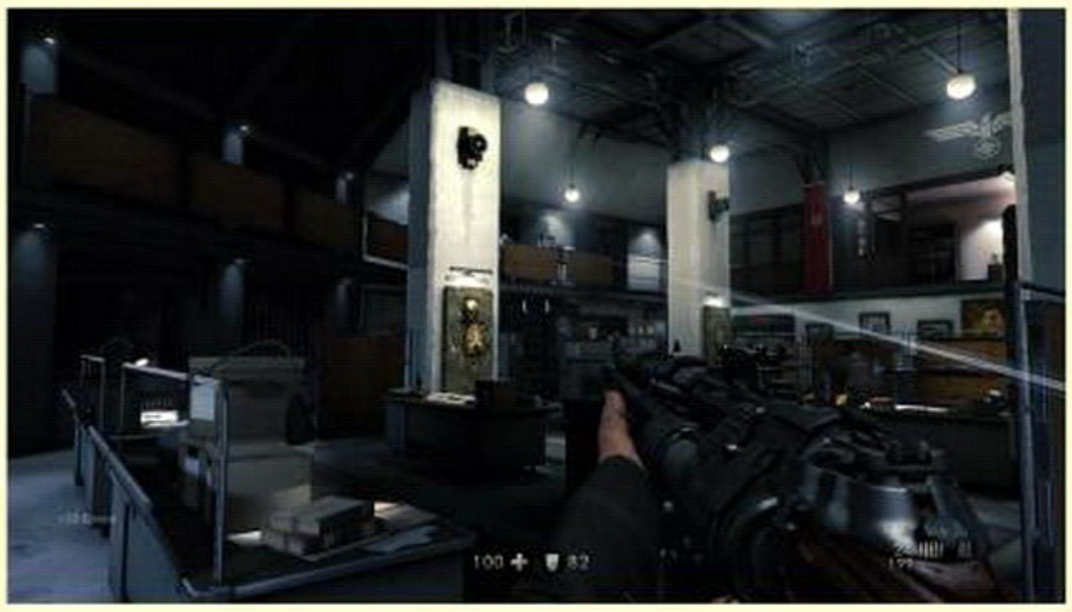
Стелс тоже никуда не делся и не изменился. Противники не избавились от близорукости, трупы на улицах их не волнуют, и бывших товарищей нацисты в мертвецах распознать не в состоянии. Однако довольно часто скрытная тактика становится необходимостью, особенно на уровнях с пугливыми офицерами, которые, едва завидев Би Джея, врубают тревогу и призывают нескончаемые толпы врагов.

Тем не менее, несмотря на неизменившуюся механику, красться на цыпочках (как и палить в открытую) стало на порядок интереснее благодаря иному подходу к дизайну уровней. Если в The New Order мы боролись с немцами преимущественно в узких коридорах и небольших комнатах, изредка выползая на крупные локации, то здесь почти все бои ведутся в больших и нередко многоуровневых помещениях. На таких просторах и на подслеповатого наци можно внезапно наткнуться.

## МИР НА МОИХ ПЛЕЧАХ ВСЕ ТЯЖЕЛЕЕ

Большие открытые уровни добавляют игре не только интереса, но и сложности. Угадать, откуда прилетит пуля, на таких локациях совершенно невозможно. Всю первую половину The New Order мы радостно перли напролом, а всю вторую осторожно выглядывали из-за ящиков. Здесь же с самого начала необходимо совмещать оба подхода: маневрировать, постоянно перемещаться по уровню и использовать любые доступные укрытия. Противников по-прежнему очень много, а убивают они предательски быстро.

В многообразии немецкая армия не потеряла и состоит не только из обычных вояк, но и из закованных в латы или силовую броню

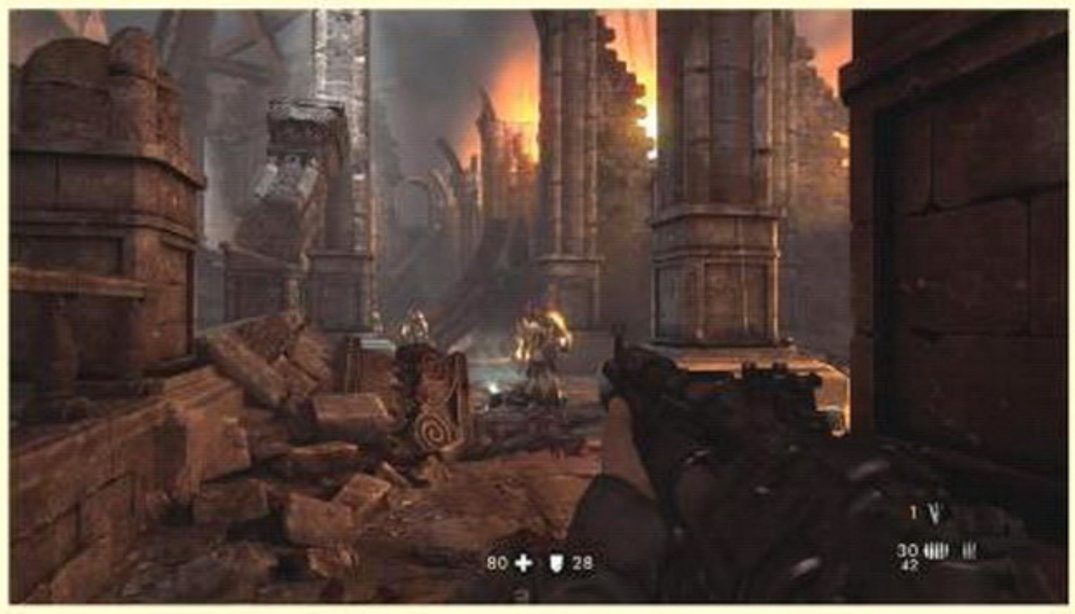


МНОГИЕ ПУШКИ ПЕРЕКОЧЕВАЛИ ИЗ THE NEW ORDER И ТОЖЕ ВЫГЛЯДЯТ НЕ ТАК БЕЗУМНО, КАК ИНОГДА ХОТЕЛОСЬ БЫ.

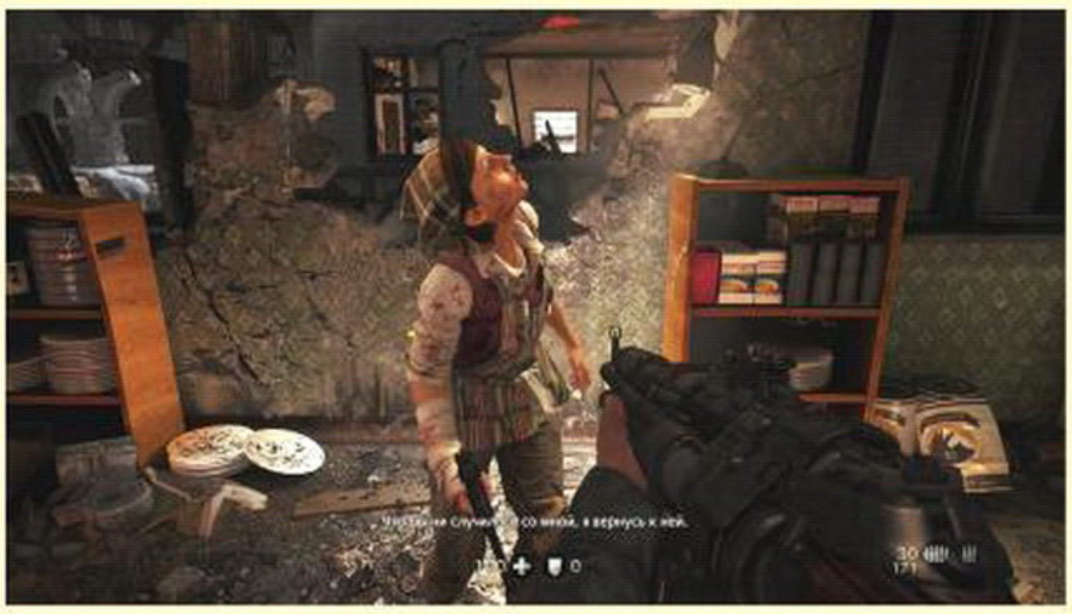
ИЗ НОВЫХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ ИНТЕРЕСЕН РАЗВЕ ЧТО ПИСТОЛЕТ-РАКЕТНИЦА, ЭФФЕКТИВНО СПРАВЛЯЮЩИЙСЯ С БРОНИРОВАННЫМИ ЦЕЛЯМИ. НО УЖ БОЛЬНО МАЛО ДЛЯ НЕГО ПАТРОНОВ.

ДЛЯ ТИХИХ УБИЙСТВ БИ ДЖЕЙ ТЕПЕРЬ ИСПОЛЬЗУЕТ НЕ ТОЛЬКО НОЖ, НО И РАСКЛАДНУЮ ТРУБУ.
С ЕЕ ЖЕ ПОМОЩЬЮ ОН ПОДДЕВАЕТ ЛЮКИ, ОТКРЫВАЕТ ДВЕРИ И ИНОГДА КАРАБКАЕТСЯ ПО ОТВЕСНЫМ СТЕНАМ — ЧУДО-ИНСТРУМЕНТ!

ДОЛГО ОТСИЖИВАТЬСЯ В УКРЫТИЯХ НЕ ПОЛУЧИТСЯ — В УМЕНИИ ВЫКУРИВАТЬ ГЕРОЯ ГРАНАТАМИ МЕСТНЫЕ ФРИЦЫ СОРАТНИКАМ ИЗ THE NEW ORDER НЕ УСТУПАЮТ.



АККУРАТНО ЗАСТРЕЛИВ В ТОЛПЕ НЕДОБРОЖЕЛАТЕЛЕЙ ПАРУ СОЛДАТ
И ПРЕВРАТИВ ИХ ТЕМ САМЫМ В ЗОМБИ, МОЖНО ЗДОРОВО ОБЛЕГЧИТЬ СЕБЕ ЖИЗНЬ.



ХОТЬ КАКОЙ-ТО ИНТЕРЕС ВЫЗЫВАЕТ РАЗВЕ ЧТО АННЕТТ, ПОМОГАЮЩАЯ СОПРОТИВЛЕНИЮ И РАЗЫСКИВАЮЩАЯ ДАВНО ПОТЕРЯННУЮ ПОДРУГУ.
ЖАЛЬ, ЧТО СВОИМИ ГЛАЗАМИ МЫ УВИДИМ ТОЛЬКО НАЧАЛО И КОНЕЦ ЕЕ ИСТОРИИ.

солдат и боевых собак. Они даже немного поумнели — не так часто толпятся в проходах, почти не выбегают под пули, поддерживают друг друга и даже пытаются взять Блажковича в клещи.

Ближе к середине игры появятся еще и полыхающие адским пламенем нацисты-зомби. Вполне в духе старых частей. Выглядит, конечно, бредово, зато играется весело. Им нужно стрелять исключительно в голову — мертвому фашисту и целая обойма в корпус нипочем. В зомби после смерти превращаются и «здоровые» нацисты, если не отстрелить им башку. Зато мертвяки не разбирают своих и чужих и с радостью вгрызаются в бывших товарищей. Так что в некоторых случаях зомби вам скорее друзья, чем враги.

## НО ПОПЫТАЮСЬ УДЕРЖАТЬ ЕГО. В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ

Но если в плане геймплейного безумия дополнение даже шагнуло вперед, то здешняя история сюжету оригинала заметно уступает. The Old Blood — это приквел, события которого заканчиваются ровно там, где начинается The New Order. Би Джей снова разыскивает координаты базы генерала Черепа, а попутно борется с немецким археологом, вознамерившимся пробудить некие древние силы. История вполне в духе серии, но это, пожалуй, единственное, чем она действительно радует. И беда не столько в избитости, сколько в нехватке запоминающихся героев. Своего Макса Хасса и Джея в The New Blood нет — все персоны появляются в кадре на пару минут и больше себя почти никак не проявляют.

Зато на постановке разработчики экономить не стали. Пулеметная перестрелка на лодке в каналах, яростный бой на фуникулере в тысячах метрах от земли, уничтожение толп мертвяков верхом на роботе-погрузчике — по накалу действия The Old Blood не отстает от оригинала.

Мирные эпизоды получились не менее впечатляющими. Бродить под прикрытием по замку Вольфенштейн, исследовать тихие улóчки Вульфбурга и плыть на лодке через подземный грот оказывается на удивление занимательно. Разработчики отлично выдерживают темп: прогулки и перестрелки сменяют друг друга ровно в тот момент, когда начинают наскучивать, и не длятся слишком долго.

Локации приятно разнообразны — примелькаться не успевает ни одна. Жаль лишь, что стилистически интересных уровней почти нет. Пещеры, руины, темные залы и средневековые городки тут, конечно, симпатичные, но подобное мы видели уже тысячи раз. Это вам не испещренный свастиками Лондон.

★★★

Как дополнение The Old Blood — вещь образцовая и ловко перекидывает стилистический мостик между старыми частями серии и The New Order. С одной стороны — падающие с неба горящие зомби-фашисты и пробуждающиеся древние силы, с другой — задумчивый, человечный Би Джей и мрачные реалистичные тона.

Но главное, что здесь увлекательно и весело стрелять, а игра не стесняется бросать вам вызов. Год назад, когда вышла The New Order, нам таких шутеров не хватало. И сейчас их много больше не стало, так что The Old Blood тоже пришлась ко двору. ★

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ★
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ★
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ★

## ДОЖДАЛИСЬ?

The Old Blood — отличное дополнение, уступающее оригиналу лишь по части истории. Шутер из игры по-прежнему выходит бесконечно старомодный, но и бесконечно увлекательный. А зомби-фашисты — не столько шаг назад, сколько реверанс предыдущим частям. В The New Order такого нет и, вероятно, больше в Wolfenstein уже не будет.

ГЕЙМПЛЕЙ 8
ГРАФИКА 6
ЗВУК И МУЗЫКА 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

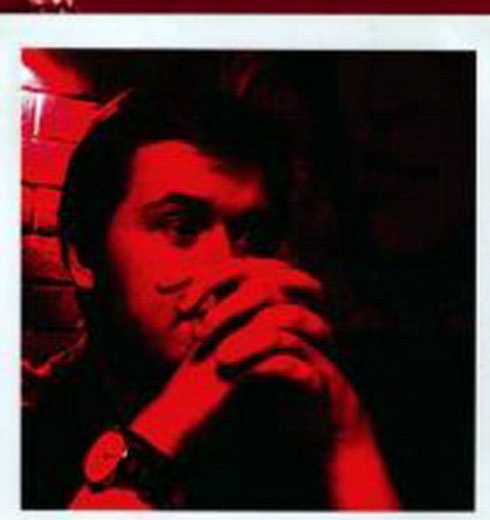
## РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

# Wolfenstein: The Old Blood

# АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



ЯН КУЗОВЛЕВ

Прошлогодний **The New Order** смерчем пронесся через другие экшены и, кажется, не оставил ни одного конкурента с оружием в руках — сложно что-то противопоставить тяжелой антивоенной истории с иудейскими экзоскелетами, приспособленцами-битлами и нацистами на Луне.

Но важнее то, что «Новый порядок» правильно показал игрокам, как нужно делать шутер от первого лица веселым: если стрельба, то из двух автоматических дробовиков в полный рост; если враг, то закованный в броню сверхсолдат с каменным лицом. Последний раз настолько хорошо ухватить тонкую материю удавалось разве что безумному **Bulletstorm**.

Приквел **The Old Blood** отправляет нас сначала в казематы замка Вольфенштейн, а потом дает кровавый тур по тихому европейскому городку, оккупированному сначала вермахтом и, чуть позже, зловещими мертвецами. Это скорее ностальгическая прогулка — не такая злая и бескомпромиссная, как жестокое путешествие по шпееровским супербетонным конструкциям из The New Order.

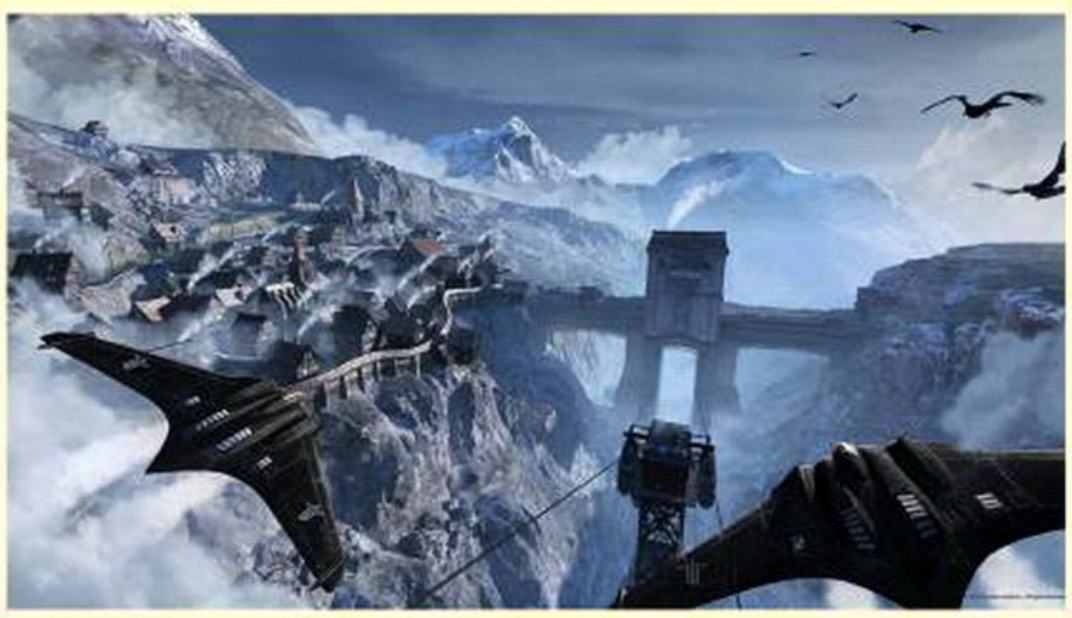
В игре все еще здорово крошить нацистам головы, но The Old Blood немного сбавляет обороты. Здесь заставляют не высовываться лишний раз, вводят принудительные стелс-эпизоды с электричками-уберзольдатен и почему-то считают, что лучший способ устроить незабываемое приключение — отправить Би Джея в десятый раз ползать по вентиляционным шахтам. Это было актуально, извините, в **Castle Wolfenstein**, но не так весело ощущается в The Old Blood, где ты хочешь встать в полный рост, заорать «Nazi scum» и открыть огонь из всех стволов.

Из-за небольшого хронометража MachineGames решили задумать дополнение максимально реиграбельным. Сделать четырехчасовое приключение «аркаднее» — правильная мысль. The Old Blood можно и нужно перепроходить, изучать каждый угол, находить отсылки к старым играм и пробегать древние казематы из классики Wolfenstein 3D.

Игра резко преображается в тех местах, где прятаться уже не имеет смысла, — перестрелки срежиссированы таким образом, что у героя всегда есть пространство для маневра и один и тот же момент можно пройти поразному. The Old Blood на это и рассчитывает — все значимые боевые сцены потом можно переиграть в отдельном режиме в попытке заработать как можно больше очков.

Ситуация складывается парадоксальная: новый Wolfenstein, напоминаем, слишком сильно завязан на архаичных игровых механиках и вообще кажется игрой из параллельной вселенной. Но почему-то в The Old Blood «Вольфенштейн» больше ценен не апеллированием к прошлому, а своим бодрым настоящим, злосчастной «аркадностью». У MachineGames получилась показательная вещь, игнорировать которую никак нельзя.

К тому же в отрыве от геймплея это еще и мощная человеческая история, которая заканчивается самой страшной антивоенной песней, написанной во время Второй мировой, — мир на плечах Блажковича все тяжелее, но он попытается удержать его в очередной раз. В последний раз.



# ОККУЛЬТИЗМ В WOLFENSTEIN

Ключевой момент всех частей Wolfenstein, за вычетом игр самого первого поколения, созданных в 1980-е Muse Software, — экспериментальные фокусы нацистов с оккультизмом, генетикой и техникой — в разное время воплощался авторами совершенно по-разному. Вот самые яркие находки в серии с 1992 года.

## WOLFENSTEIN 3D (1992)

Главный герой, Блажкович, в два этапа побеждает Гитлера: сперва устраняет его оккультных клонов, а после разделывает оригинал. Фюрер при этом закован в страшные доспехи с четырьмя пулеметами на борту.

## SPEAR OF DESTINY (1992)

К финалу сюжета герой отправляется в ад и сражается с Ангелом Смерти.

## RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (2001)

Зомби, нежить, прыгучие мутанты, солдаты-киборги и затейливый монстр Оларик — с пушкой наперевес Блажкович влезает в сущий паноптикум.

## WOLFENSTEIN (2009)

Тулийский медальон позволяет Би Джею гулять в параллельный мир, замедлять время и выставлять силовое поле.

## WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Wolfenstein берет курс на избыточный технотриллер. Нацисты активно развивают кибернетику (среди их изобретений — механические псы и треножники), а в строительстве используют супербетон. Тема оккультизма и зомби, впрочем, возвращается уже в DLC The Old Blood.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

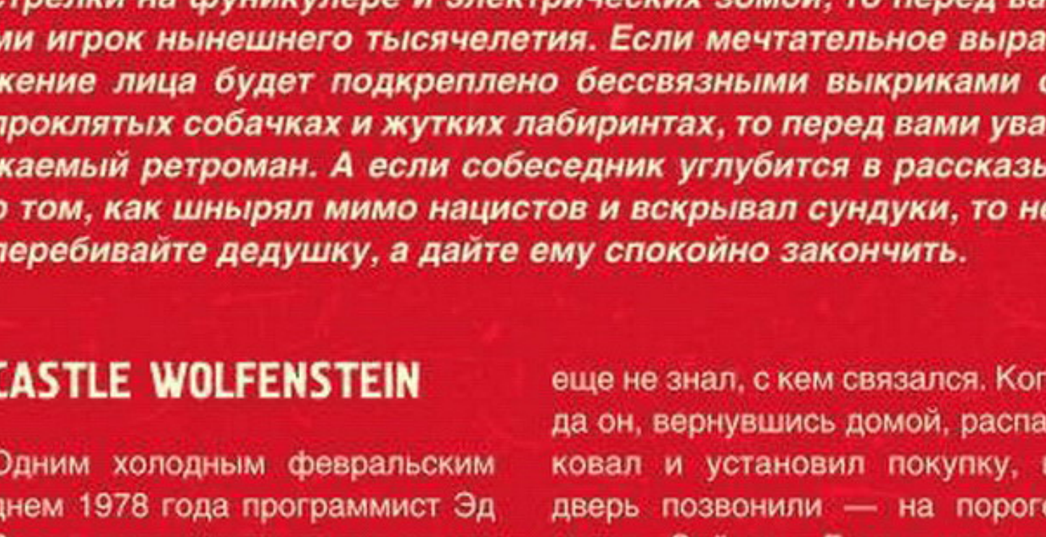
# ИСТОРИЯ СЕРИИ: WOLFENSTEIN

## ИЛИ ПОЧЕМУ ИГРА НЕ НАЗЫВАЕТСЯ CASTLE HASSELHOFF

***Если вы хотите проверить товарища на глубину познаний в области видеоигр, попросите его описать первые впечатления от Wolfenstein. Если он расскажет про перестрелки на фуникулере и электрических зомби, то перед вами игрок нынешнего тысячелетия. Если мечтательное выражение лица будет подкреплено бессвязными выкриками о проклятых собачках и жутких лабиринтах, то перед вами уважаемый ретроман. А если собеседник углубится в рассказы о том, как шнырял мимо нацистов и вскрывал сундуки, то не перебивайте дедушку, а дайте ему спокойно закончить.***

### CASTLE WOLFENSTEIN

Одним холодным февральским днем 1978 года программист Эд Зарон похвастался перед своим едва знакомым коллегой Сайласом Уорнером, что вечером пойдет и купит новомодный компьютер — Apple II. На тот момент Эд еще не знал, с кем связался. Когда он, вернувшись домой, распаковал и установил покупку, в дверь позвонили — на пороге стоял Сайлас. Гость прошел внутрь, сел за компьютер и начал программировать. Эд попытался протестовать: «Слушай, Сайлас, мне надо идти на вече-



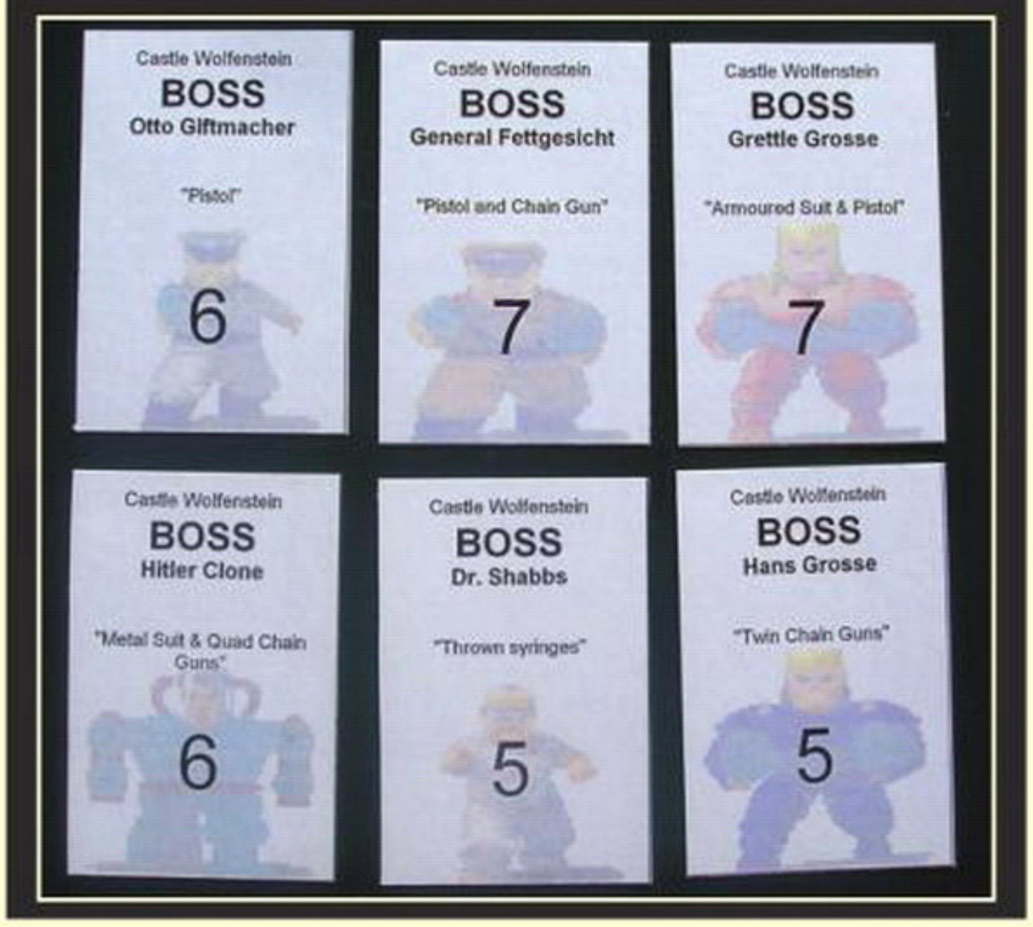

## Wolfenstein RPG

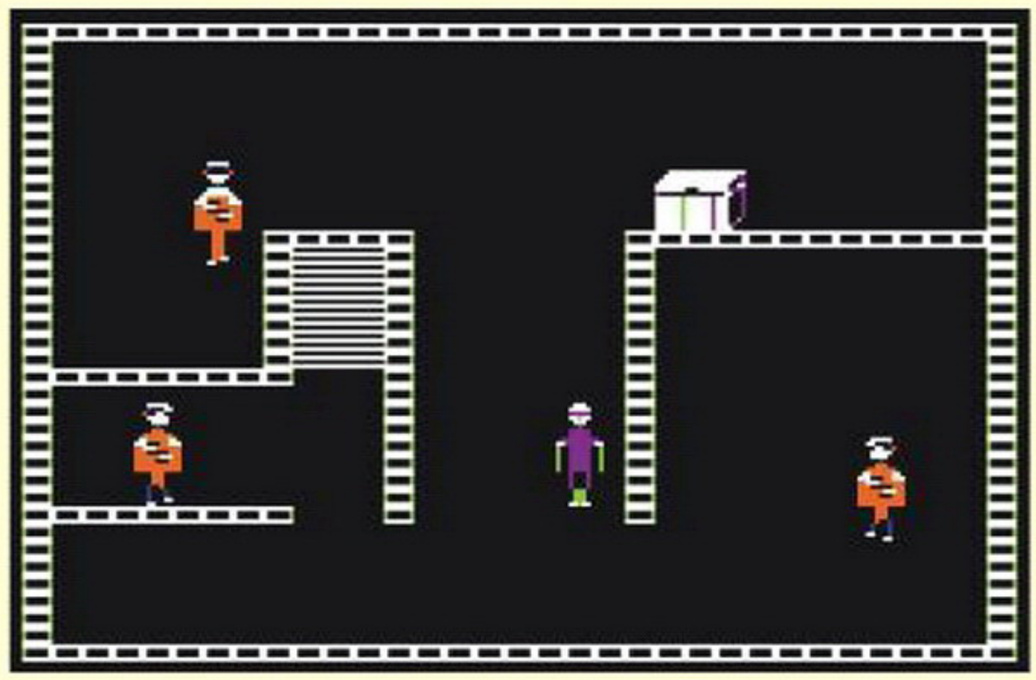
В 2000-м Джон Кармак женился на Кэтрин Канг. Девушка уже работала в игровой индустрии и была поклонницей id Software, поэтому, в частности, она придумала концепцию походовой ролевой игры **Orcs & Elves** для мобильных телефонов (кнопочных, с поддержкой J2ME). Геймдизайн очень понравился ее мужу, который предложил ей спродюсировать аналогичную игру, только про морпеха на Марсе — Doom RPG. А в 2008-м пригласил ее в id Software на должность президента по мобильным играм. Там-то она и добралась до **Wolfenstein RPG** (2008).

Несмотря на вид от первого лица и стрельбу как основное действие, это не шутер. Все перемещения и действия тратят ход, во время которого не дремлет и противник. У главного героя есть несколько характеристик и шкала опыта, он может экипировать предметы и употреблять баффы, разговаривать с NPC (много разговаривать!), искать секретки, вскрывать шкафы и так далее. Я играл с огромным удовольствием, хотя где-то во второй половине попал в серьезный переплет, из которого выбраться уже не смог, а начинать заново было жалко. Игра вышла на кнопочных телефонах и позднее была портирована на iPhone.

## Настольный замок

Было бы логично предположить, что вслед за Doom настольную игру сделают и по Wolfenstein. Но нет, только один фанат придумал и смастерил для себя простенький ролевой солитер с использованием карт-противников из Wolfenstein 3D.



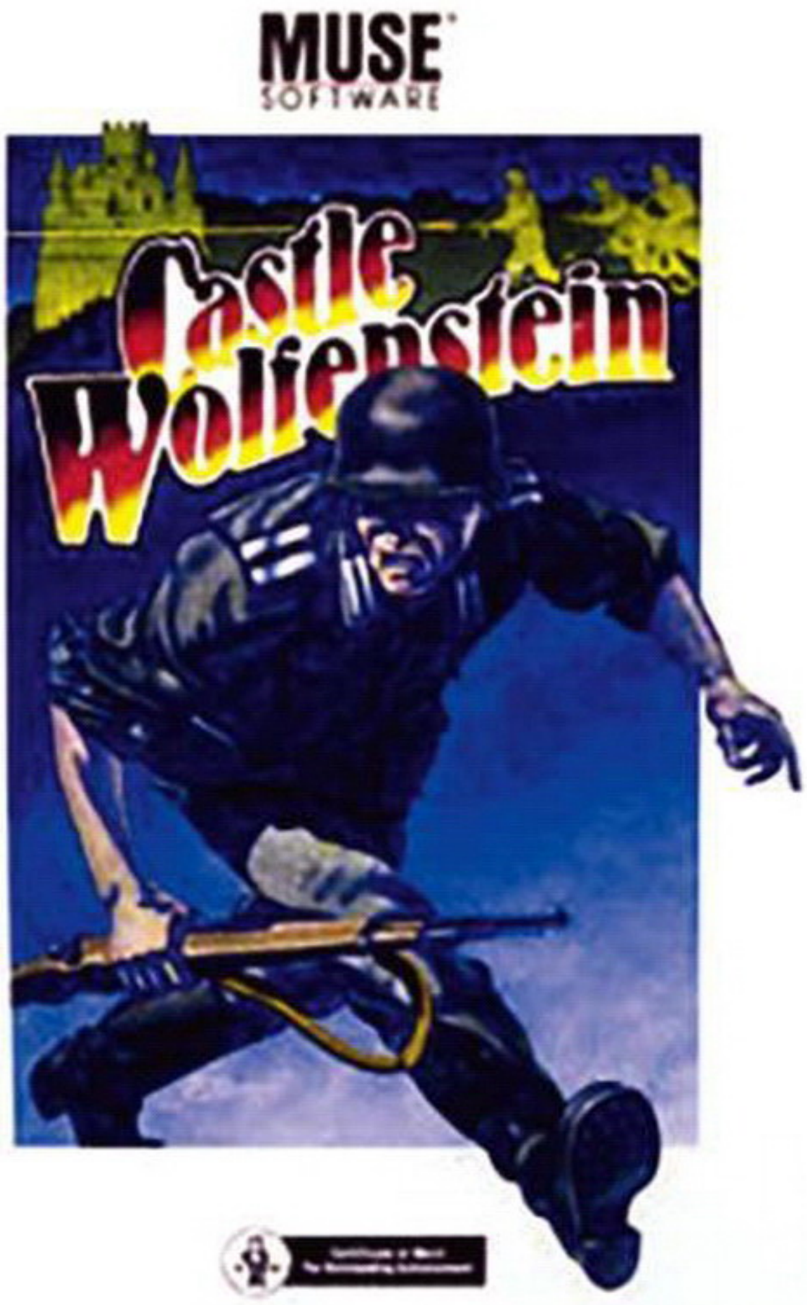
ринку…» Но тот был себе на уме: «Хорошо, иди, я запру за собой дверь». Обескураженный хозяин ушел веселиться, а когда вернулся, обнаружил на компьютере несколько программ. Он запустил одну — она оказалась простой, но увлекательной игрой, в которой нужно ловить яблоки, падающие с дерева. На следующий день Зарон проводил Уорнера в компьютерный магазин за вторым компьютером, а на следующий год два товарища основали студию **Muse Software**.

Сайлас был действительно хорошим программистом. Одно из его самых известных творений — это первый в мире компьютерный голосовой синтезатор **The Voice**, который считывал текст из файла и «произносил» его через встроенные в компьютер колонки. Бесплатная демоверсия быстро разошлась по «яблочникам» тех времен, и Эда с Сайласом даже пригласили рассказать и показать его творение на старейшее американское телешоу Today. Кроме того, Уорнер написал еще несколько подсистем для работы с графикой и в конце концов решил разработать Величайшую Компьютерную Игру, которая использовала бы все его наработки. Сайлас в детстве прочел немало исторических книг, поэтому решил обратиться к довольно редкому сценарию: Вторая мировая, боец союзников оказывается в плену у нацистов, но ему дается шанс вырваться из подземелий замка с выдуманным, но (на слух) нормальным немецким названием.

В качестве точки опоры была взята **Maze Game** — одна из ранних игр Уорнера, в которой надо выбраться из запутанного лабиринта. Особенность была в том, что лабиринт генерировался случайным образом при каждом запуске. Правда, в случае с нацистским замком комнаты-экраны и переходы между ними были как раз одинаковыми каждую игру, зато «перемешивалось» их содержимое. На каждом этапе могут находиться солдаты, сундуки или планы Генштаба, за которыми охотится безымянный главный герой. Вместо привычной концепции «стреляй все, что движется» Сайлас придумал нечто новое: он ограничил максимальный комплект героя 10 патронами, сделал трофейный боеприпас крайне редким и ввел особый тип солдат — им требовалось много пуль… или одна граната, которые даже за все прохождение могли не встретиться. Одновременно с этим Уорнер дал игроку возможность обходить врагов издали, брать их на прицел и даже обманывать, если персонаж переодевался в немецкую форму.

В те времена еще не было такого масштабного понятия, как «игровой движок», но существовали отдельные процедуры, уже написанные и отлаженные, которые можно использовать в коде программы. В их число входила и The Voice, которая не умела работать с немецким языком, поэтому Сайлас поехал на профессиональную звукозаписывающую студию, с которой сотрудничал по линии записи кассет с программами, и целый день кричал в микрофон «Achtung!» и «Schweinehund!». Так на свет появился **Castle Wolfenstein** (1981), первый в истории стелс-экшен и одновременно первая видеоигра с цифровым озвучением.

Даже без особой рекламы новинка позволила Muse Software продержаться до 1985 года, принося вместе с другими программами до $6 000 000 в год. Осно-




ватели тут же начали расширять оперативную деятельность и ковать железо, пока горячо, но раздутый штат (от шести человек к сорока) и неудачи на фронте продаж новых игр и программ привели к тому, что компания все же обанкротилась. Однако перед этим она успела выпустить продолжение своего хита — **Beyond Castle Wolfenstein** (1984).

На этот раз за основу была взята реальная операция «Валькирия» (возможно, вы смотрели фильм с Томом Крузом) — попытка покушения на Гитлера, окончившаяся неудачей. В остросюжетной истории, что разворачивается на пяти этажах роскошного бункера, по-прежнему безымянный главный герой должен найти взрывчатку и подложить ее в зал совещаний фюрера, после чего успеть убежать. Система охраны в убежище «Вольфшанце» куда серьезнее, чем в замке, — каждый встречный охранник потребует документы (для каждого этажа свои), а если бумаг нет, то можно предложить пачку рейхсмарок. Если и на взятку не хватает, то остается силовой метод, причем быстро, иначе к месту действия сбежится вся охрана. Зато теперь зазевавшихся нацистов можно аккуратно зарезать ножом, а трупы оттащить подальше с глаз патруля.

Вторую часть делали по уму — с документацией и с назначением отдельного программиста ответственным за игровой дизайн. Благодаря этому в игре появились здоровье (в первой части любой выстрел мог оборвать жизнь пленника) и аптечки, а для некоторых сундуков сделали мини-игру по подбору кодового замка. Увы, новинка не спасла тонущую Muse Software, студия была выставлена на аукцион вместе с позабытыми навсегда торговыми марками, где ее приобрел некто Джек Вогт.

## Блажкович в Голливуде

Впервые о боевике про агента-одиночку против нацистов заговорили в 2002 году, когда стало понятно, что Return to Castle Wolfenstein состоялся как новое явление в игровом мире. Режиссером тогда назначили Роба Коэна, выпустившего первый «Форсаж» и «Три икса» с Вин Дизелем, а консультировал съемочную группу лично Сайлас Уорнер. Однако после анонса все и замолкло — до 2005-го, когда на очередном Comic-Con информацию о том, что фильм все еще в производстве, подтвердил директор id Software.

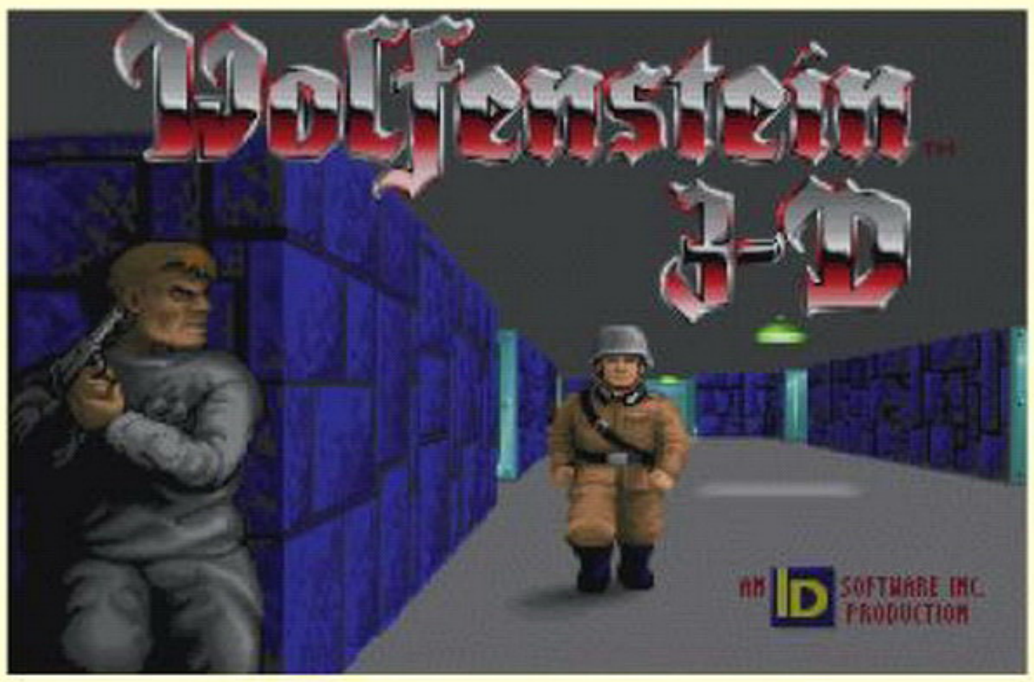
В 2007-м к проекту присоединились продюсер Сэмюэл Хадида («Обитель зла», «Сайлент Хилл») и сценарист и режиссер Роджер Эвери, автор таких культовых киносценариев, как «Криминальное чтиво», «Правила съема», «Беовульф» и все тот же «Сайлент Хилл». По словам Эвери, в id Software ему выдали четкое описание Блажковича и событий вокруг замка, а сам проект явно сместился в сторону Return to Castle Wolfenstein с его паранормальными эсэсовцами. Это подтвердил и Хадида, охарактеризовавший картину как «Бесславные ублюдки в обители зла». Позже, в 2012-м, Сэмюэл уверял, что препродакшен уже почти завершен и релиз состоится в ближайшие три года. Но похоже, что воз и нынче там — о фильме с тех пор ни слуху ни духу.

# Цензура

Castle Wolfenstein стала самой ранней игрой, попавшей в печально знаменитый немецкий реестр BPjS. Согласно законам Германии, игры из этого реестра нельзя продавать несовершеннолетним, а также выставлять на витрины, рекламировать, публично демонстрировать и рецензировать (кошмар!). В случае с играми серии Wolfenstein бюргеры однозначно отреагировали на свастику, портреты Гитлера и гимн НСДАП, звучащий в меню Wolfenstein 3D. Последней, кстати, не повезло больше всех в плане известности, но поскольку владеть ей не запрещалось, то для обсуждения Wolfenstein 3D придумали кодовое название — Hundefelsen 4C (это искусственный синоним слова Wolfenstein, означающего «волчий камень»).

К релизу Return to Castle Wolfenstein разработчики подготовили все, чтобы уклониться от бдительного молота немецкой цензуры. Из игры убрали свастику, портреты Гитлера, нацистов теперь называли «культ волка», гимн НСДАП заменили на «Лунную сонату» Бетховена, даже обращение «обер-фюрер» сменили на «вождь стаи».

Цензуру в Германии немного ослабили только в 2014-м, когда местное агентство по делам развлекательной продукции начало маркировать приложения и игры, выдавая им возрастной рейтинг. Разумеется, ни Wolfenstein (2009), ни The New Order/The Old Blood ниже 18+ от агентства не получили.

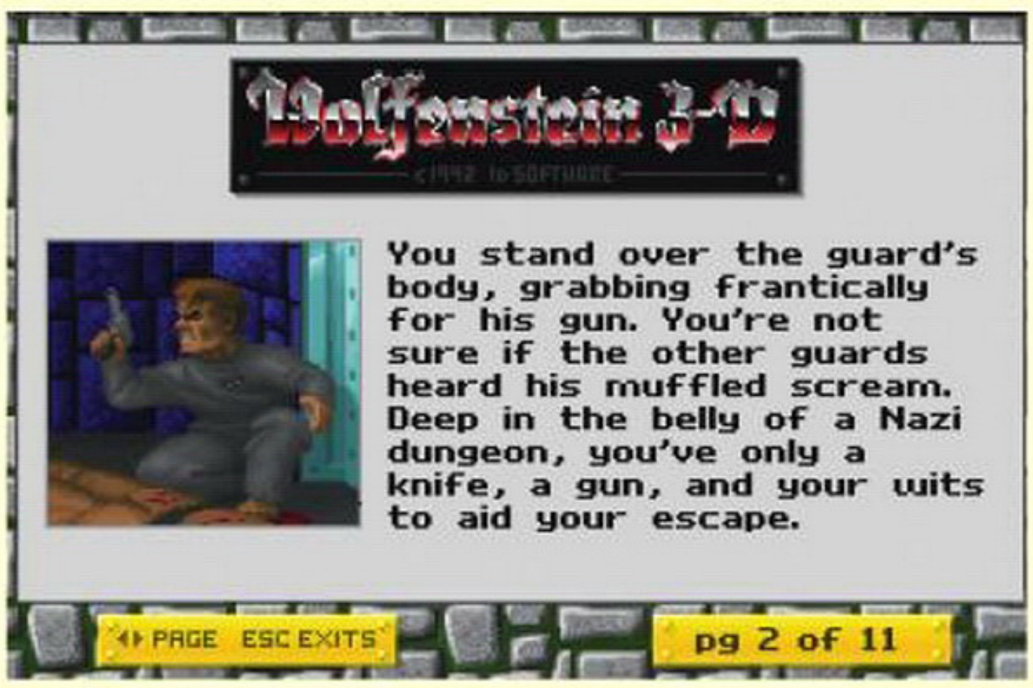


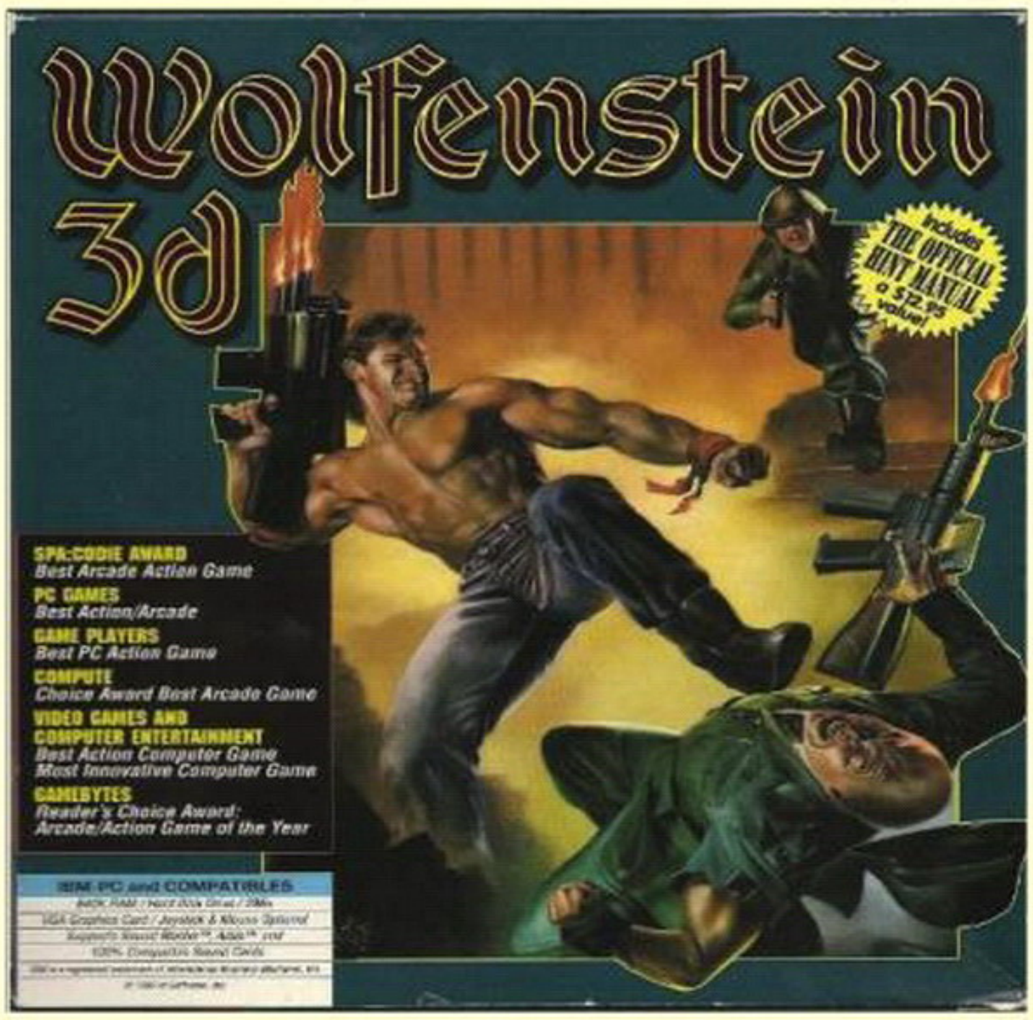

## WOLFENSTEIN 3D

Один из ноябрьских дней 1991 года, городок Мескит (штат Техас). В маленьком офисе **id Software** Джон Ромеро, Том Холл, Джон Кармак и Эдриан Кармак собрались, чтобы придумать тему для своей следующей игры, которую им заказало издательство Apogee. Они точно знали: это будет шутер от первого лица, там будет много реалистичного оружия, а технологии, использованные в этой игре, свет еще не видывал. В первоначально предложенную идею «давайте про пришельцев, а то что-то фэнтези надоело» никто особо не поверил. Хотелось чего-то теплого и лампового. И тогда один из собравшихся вспомнил — была такая игра в его детстве, там надо было красться по немецкому замку, тайком убивать немцев или вступать в открытую перестрелку, а также переодеваться в форму и прятать тела. Трое из этих четверых прекрасно поняли, о чем речь, и без дальнейших обсуждений id Software приступила к новому проекту.

Лицензировать непосредственно Castle Wolfenstein им не удалось. На очередной конференции для разработчиков Apple II они встретились с Сайласом Уорнером, но тот смог лишь благословить энтузиастов на благое дело и дать им телефон Джека Вогта. Новый владелец торговой марки наотрез отказался отда-

## ВЕРДИКТ



вать права, поэтому от слова «Castle» пришлось отказаться. Чтобы избежать проблем с законом, Том Холл даже придумал несколько альтернативных названий для игры, так что ее вполне могли назвать Luger Me Now или Castle Hasselhoff.

Словно наперекор достижениям Beyond Castle Wolfenstein, Холл не взял ничего из истории нацистской Германии. Все имена персонажей, все названия операций, все события были выдуманы, порой даже слишком примитивно: как говорил его коллега Джон Кармак, «шутеру сюжет нужен не больше, чем порнофильму». Даже Гитлер, единственный пришедший в игру из реального мира, вылезает из бункера степенной походкой финального босса в футуристическом экзоскелете с четырьмя пулеметами.

Разработку двигали две силы. С одной стороны, Джон Кармак стремился дописать свой новый движок с видом от первого лица (использованный ранее в Hovertank One и Catacomb 3-D), а с другой — Джон Ромеро хотел реализовать все те фишки, которыми славился Castle Wolfenstein. Проблема в том, что id Software славилась быстрыми и качественными экшенами, поэтому первые тесты показали, что ураганность геймплея у нее, как всегда, на высоте, а вот стелс-элементы только рушат все веселье. Да, прадедушка шутеров от первого лица вполне мог основать совсем другой жанр, но, выбирая между данью оригиналу и необходимостью выпустить игру, которая укрепит репутацию id Software, разработчики остановились на том, что огнестрельный экшен важнее. От первоначальной задумки остались лишь патрулирование врагами коридоров и комнат (в Doom, кстати, этого не было, все монстры торчали на месте) да возможность зайти к некоторым нацистам со спины и заколоть их ножом — все равно он больше ни на что не годился. А еще, словно повторяя достижение Сайласа Уорнера, Кармак заставил немцев «говорить» цифровыми голосами при помощи звуковой карты Sound Blaster — впервые в истории, разумеется.

Релиз **Wolfenstein 3D** (1992) состоялся 5 мая, но не в магазинах, а посредством пользовательских сетей и BBS (интернет тогда едва поднимал голову). Демоверсия пошла настолько хорошо, что к 1 июня «цифровые» продажи составили 4000 копий, что для маленькой компании было неожиданно хорошо. Все геймеры и гики в тех же группах и BBS гудели, обсуждая острые ощущения, головокружительную скорость — игра шла в 70 fps! — и хитро запрятанные секретки. Ромеро писал, что самое скучное во время разработки Wolfenstein 3D — это конструировать уровни из цветных блоков. Из-за скупых возможностей самым веселым было прятать секретки, поэтому их там так много.

По нынешним временам в Wolfenstein 3D полно лишних элементов. Например, у игрока есть попытки вместо сохранений во время уровня, по комнатам разбросаны сокровища, а в главном меню можно померяться скоростью прохождения в таблице Hi Scores. Для игроков, вчера пересевших с аркадных аппаратов за персональные компьютеры, это было нормально, а вот сегодня смотрится диковато.

Больше всего геймеры ценили знания о секретных комнатах. Именно там пряталось самое мощное оружие, дополнительные попытки и даже целые уровни. К примеру, в третьем эпизоде можно попасть на этап, полностью повторяющий лабиринт Pac-Man, включая бессмертных призраков и сокровища-точки. Информация о тайнах Wolfenstein 3D по крупицам собиралась игроками и даже выходила в специальных сборниках стоимостью в треть самой игры, а некоторые энтузиасты даже писали программы для прохождения сквозь стены, чтобы облегчить поиск секреток. Из-за этого, кстати, не состоялся конкурс от издательства Apogee, в котором нужно было найти в лабиринтах Вольфенштейна определенную надпись, позвонить по указанному номеру и сообщить обнаруженное кодовое слово. Звонить начали еще до того, как конкурс успели опубликовать, и стало ясно, что с этими хаками и читами он вообще не имеет смысла. Аналогичная история произошла с другим конкурсом: набрав определенное количество очков, вы могли увидеть рядом со своим именем код, который также следовало сообщить в Apogee. Понятно, что и второй конкурс тоже отменили.

Первым официальным портом Wolfenstein 3D стала версия для SNES. Поначалу издатель нанял стороннего подрядчика, однако, когда через восемь месяцев он так и не вышел на связь, за код пришлось сесть самой id Software, приостановив разработку Doom. Будни и выходные слились в три недели: портировать пришлось с нуля, да к тому же еще следуя дурацким указаниям Nintendo, которая потребовала убрать из игры все нацистские символы, убийство собачек, кровавые ошметки и изображения Гитлера (для этого ему просто стерли усы). Бессмысленное уничтожение символов настолько возмутило разработчиков, что те тайком передали исходники движка студии Wisdom Tree, которая выпускала для SNES нелицензированные игры с христианскими мотивами. Те сделали только один, зато во всех смыслах культовый шутер, **Super Noah's Ark 3D**, про Ноя, который бегает по своему ковчегу и усыпляет животных.

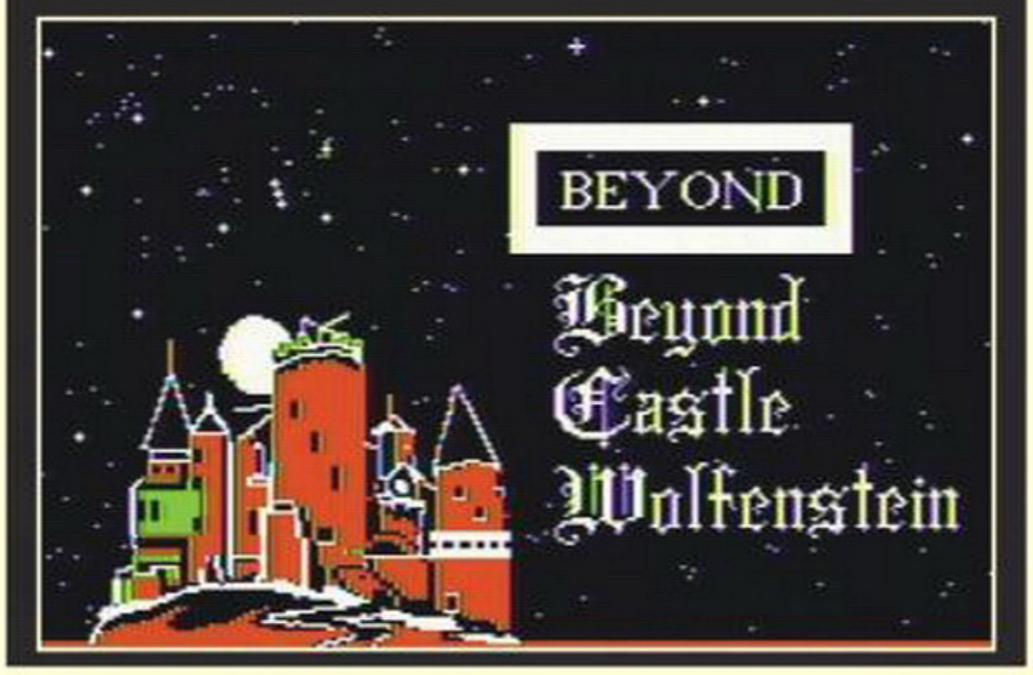
Несмотря на моральное изнасилование Wolfenstein 3D, Том Холл и Джон Ромеро предложили владельцам самой крутой домашней консоли того времени все то, о чем мечтали. В игре появились огнемет и ракетомет,

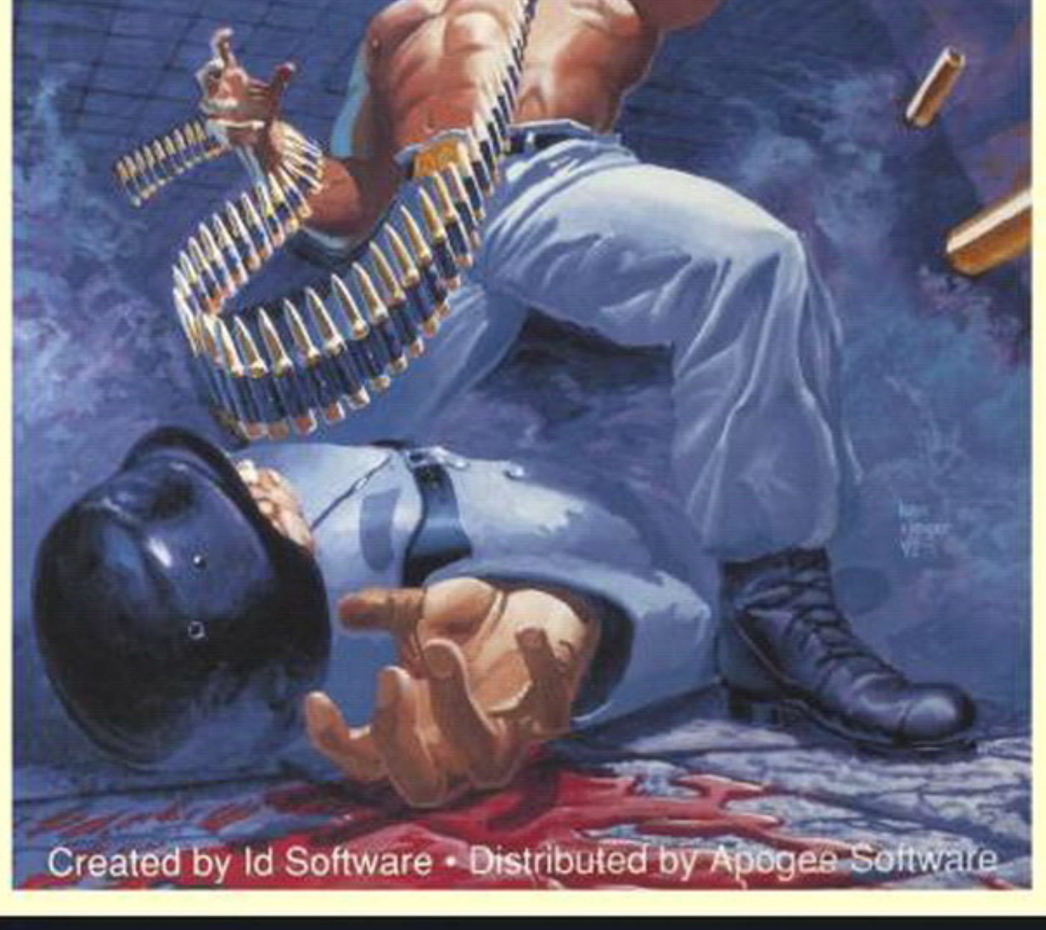
## Синекожий замок Вольфенштейн

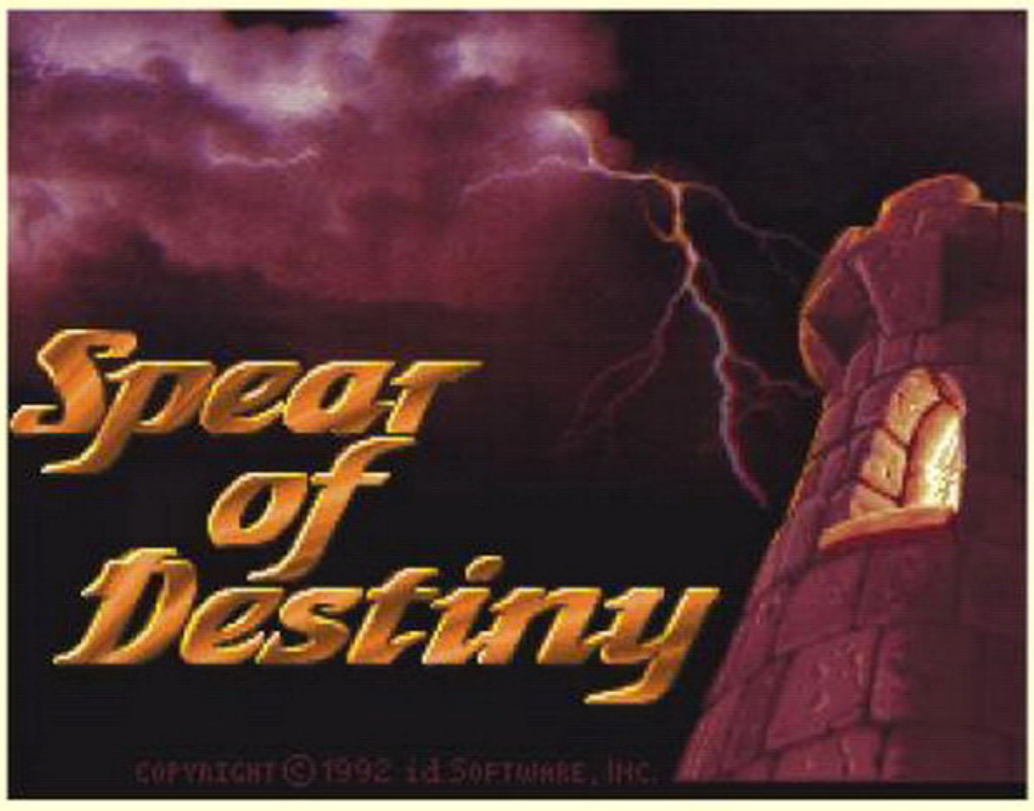
Во все времена Wolfenstein не только любили, но и хотели подражать. Так, два школьника придумали трилогию про истребителя смурфов, в которой каждая игра была скопирована с существующей. Первая часть — с Dino Eggs (платформер-головоломка), вторая — с Castle Wolfenstein (стелс-экшен), третья — со Sky Fox (авиационная аркада). Для разработки **Castle Smurfenstein** (1983) им потребовался только редактор картинок и уровней да программа The Voice, чтобы записать новую озвучку. Третью игру доделать не успели — поступление в колледж для школьников оказалось важнее.

# Неинтерактивный замок Вольфенштейн

Еще до того, как появился термин «машинима», энтузиаст Райан Рассон сделал кустарный ролик на движке Castle Wolfenstein. В нем забавно обыгрываются игровые элементы: например, когда у главного героя кончаются деньги на взятки, он спрашивает у нациста: «American Express принимаете?» А когда протагонист попадает в плен и получает право на один телефонный звонок, к нему на помощь приходят герои из других видеоигр — призрак из Pac-Man, пришельцы из Space Invaders и другие. По тем временам такая фантазия, да еще и реализованная в виде компьютерного фильма, выглядела круто и необычно.




сбор сокровищ наконец-то получил смысл (за 50 штук давали бонусную попытку), Блажкович научился составлять карту уровня, а на шифты геймпада повесили возможность отступать влево и вправо — отдельные кнопки для стрейфа в PC-версии Wolfenstein так и не сделали. Самому Ромеро больше нравится порт для iOS (его в 2009-м написал лично Кармак), а меньше всего — версия для GBA, которая тормозила так, что играть было невозможно.

Следующей ступенью прогресса был порт для Macintosh, основой которого стала SNES-версия. Для него перезаписали немецкие голоса (до того они произносили довольно глупые фразы вроде «Моя жизнь!» перед смертью), убрали в полном объеме всю «Нинтендо-цензуру», удвоили размер текстур и перезаписали музыкальное сопровождение.

Вершиной развития Wolfenstein 3D стала версия для Atari Jaguar, которая не только вобрала в себя все предыдущие наработки, но и графически оказалась самой продвинутой, если не считать поздних неофициальных портов. Оружие было перерисовано в реалистичной стилистике на манер Doom, сокровища стали давать здоровье, миниган начал стрелять вдвое быстрее, а самое главное — появилась возможность сохраняться во время уровня!

Официально игру портировали на 12 платформ, а неофициально — еще штук на тридцать, включая такую экзотику, как принтеры, фотоаппараты и калькуляторы. Самую последнюю версию Wolfenstein 3D в 2014-м написал все тот же Кармак — она использует платформу HTML5 (то есть требуется только браузер), и в нее можно совершенно бесплатно поиграть по адресу *3d.wolfenstein.com*.

За три летних месяца 1992 года id Software сообразила приквел к Wolfenstein 3D, который базировался на том же движке, но не требовал оригинал для запуска (знакомая история, правда?). В **Spear of Destiny** (1992) Уильям Блажкович должен отыскать Копье судьбы — знаменитый артефакт, якобы награждающий владельца неуязвимостью. Правда, это касается только материального мира, потому что сразу после взятия Копья на героя нападают призраки. Параллельно с этим издатель заказал еще два набора миссий, причем каждый начинается с того, что у Блажковича крадут этот несчастный артефакт.

Настоящим продолжением, в том числе и технически, должна была стать игра под названием **Rise of the Triad: Wolfenstein 3D Part II**. Ее разработку начали в стенах Apogee, а креативным директором вновь стал Том Холл, покинувший id Software в результате творческих разногласий. Вот как он описывает завязку сиквела:

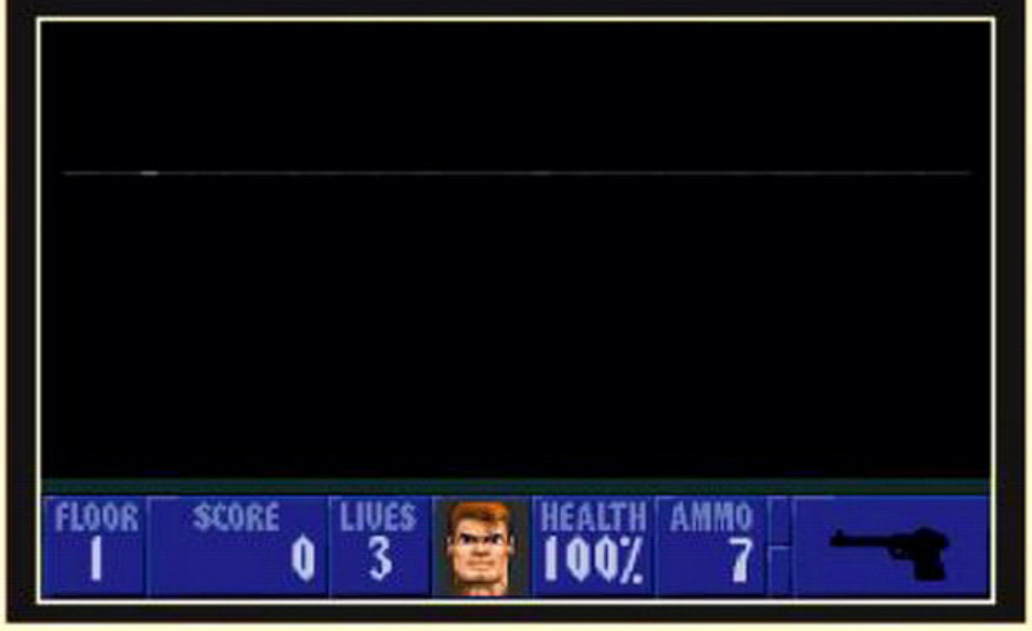
*«После падения Гитлера истинные силы, стоящие за ним, скрылись в тени, планируя свой следующий шаг к захвату мира. Три крупные корпорации, некогда управлявшие Гитлером как марионеткой, создавали новую стратегию порабощения мира во славу своего синдиката под названием «Триада». Их новый план: разработать ядерное оружие и ракеты V-3 для его доставки, а затем принудить планету склониться перед угрозой Армагеддона».*

Графической основой стал все тот же движок, но поскольку Кармак отдал его вместе с исходниками, то программисты Холла принялись ковыряться в нем, чтобы добавить новый функционал. На половине пути выяснилось, что лицензионные договоренности не позволят Apogee собрать всю кассу от сиквела, поэтому проект избавился от нацистов, Гитлера и второй половины в названии.

История Wolfenstein 3D для id Software закончилась на том, что в 1995-м Джон Кармак выпустил исходники для бесплатного скачивания, после чего количество пользовательских модификаций и неофициальных переделок и портирований выросло в разы. Однако о новых приключениях агента Блажковича новостные агентства замолчали на долгих пять лет...

## Одномерный замок Вольфенштейн

В 2011-м скучающий фрилансер Майк Лакер придумал демейк Wolfenstein 3D. Причем не обратно в два измерения, а еще глубже — в одно! Получилась забавная демка буквально на пару минут игры, в которой абсолютно все звучит и выглядит как в Wolfenstein, но при этом... одномерно.




### RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

31 января 2000 года Activision выпустила пресс-релиз: «id Software выдала издательству лицензию на продолжение Wolfenstein 3D; разработкой на движке Quake 3 займется Grey Matter Interactive, чей костяк прославился такими проектами, как Redneck Rampage и Kingpin». Для тех, кто не очень понимает диспозицию, поясним.

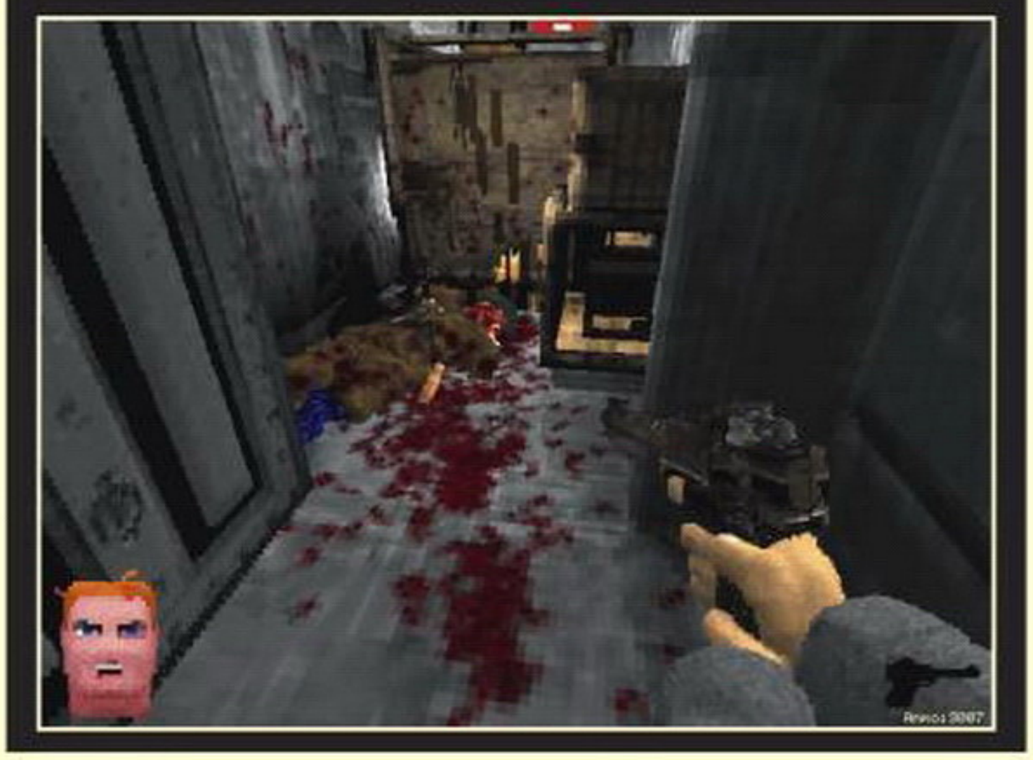
Во-первых, первая игра на движке Quake 3 вышла за два месяца до этого анонса. Догадайтесь сами, как она называлась. Во-вторых, трудно поверить, но на 31 января 2000 года шутеров про Вторую мировую (кроме Wolfenstein 3D) на компьютерах не было ВООБЩЕ. В-третьих, и Redneck Rampage, и Kingpin были выдающимися шутерами конца 1990-х, с большой долей черного юмора и натуралистичности. То есть новость со всех сторон положительная.

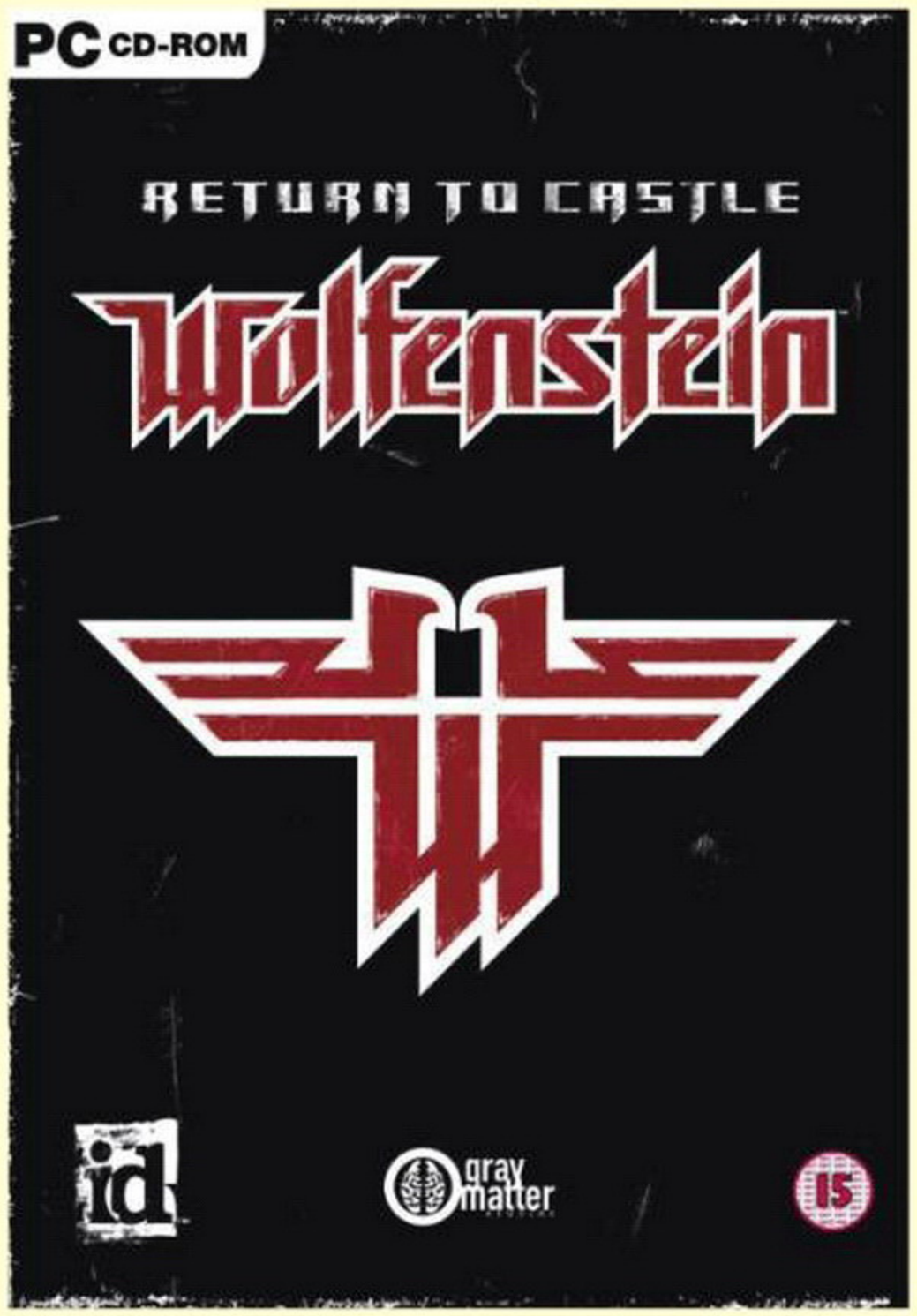
Несмотря на название, **Return to Castle Wolfenstein** (2001) не продолжает приключения Уильяма Блажковича, а рассказывает их заново. Игра традиционно начинается в камере, из которой агенту удается бежать. Путь пролегает по немецким замкам, деревушкам и снова замкам — воспроизведенных для своего времени очень четко и в высоком разрешении. Разработчики буквально набили игру интерактивом: стулья можно бросать, гранаты отбрасывать назад (кстати, враги тоже так умеют), стены с тайниками взрывать, а от падающих декоративных доспехов — в испуге шарахаться. В память о Castle Wolfenstein в игру добавили две стелс-миссии, во время которых нельзя дать себя обнаружить. Оккультную тему Spear of Destiny разработчики тоже не забыли: по сюжету Отряд паранормальных исследований СС ищет останки и артефакты Генриха Первого, чтобы заполучить некую тайную власть и одержать победу во Второй мировой. Так что на протяжении игры Блажкович сражается не только с нацистами, но и со всякими зомби-рыцарями, которых и пули-то не берут… зато отлично справляется огнемет.

Кроме того, впервые в серии появился мультиплеер. Он был

## Воксельный замок Вольфенштейн

В 2000 году программист Кен Сильверман, в свое время создавший популярный движок Build, приступил к покорению новых вершин — задумал разработать полностью воксельный рендер (вместо традиционных 3D-объектов с текстурами — мельчайшие трехмерные кубики, из которых состоит все сущее). В 2003-м ему это надоело, и он выложил исходный код, который с радостью подхватили группы энтузиастов. Одна из таких команд несколько лет колдовала и, наконец, выпустила демку под названием **Voxelstein 3D**. В ней есть всего один уровень, который традиционно начинается с того, что главный герой заперт в камере. На этот раз у него нет ключей, но ему помогает главная особенность движка — полная разрушаемость ВСЕГО. Серьезно! Можно истыкать ножом все декорации, всех врагов, весь уровень. Попробуйте при случае, это очень забавно.

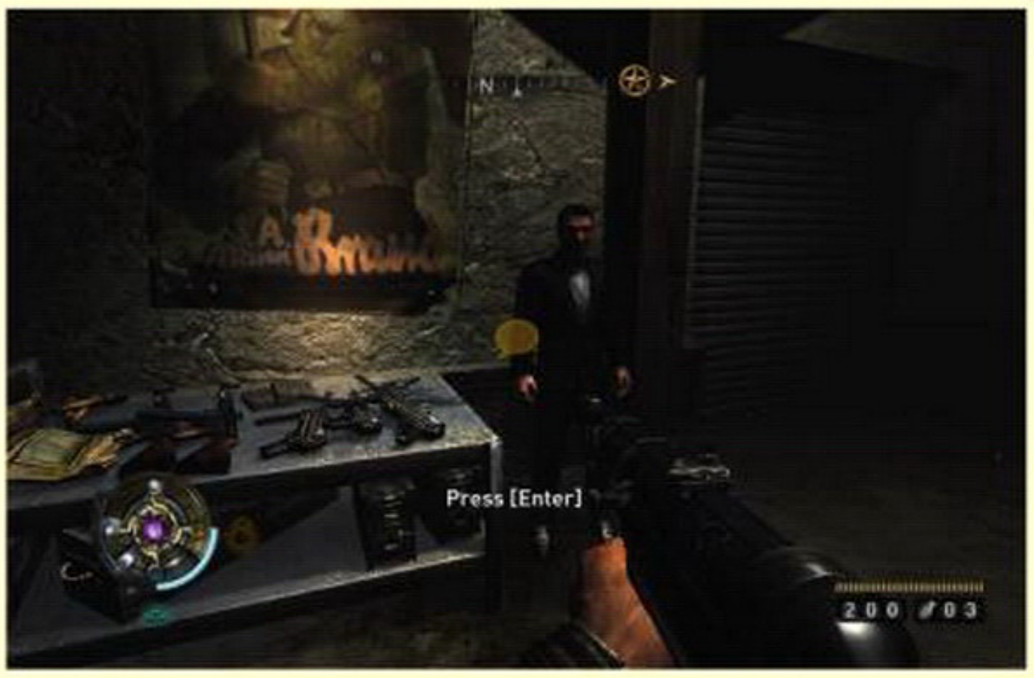





строго командный — нацисты против союзников — и состоял из режима, чем-то напоминающего одновременно Counter-Strike, Battlefield 1942 и режим Assault из Unreal Tournament. Каждый игрок выбирал один из четырех классов и шел либо защищать позицию, либо помогать минировать ее. После прорыва включался следующий этап — и так, пока не закончатся препятствия или цифры на таймере. Интересно, что игрок класса «лейтенант» мог быть только один, зато ему были доступны уникальные функции вроде вызова авиаподдержки и выбора любого оружия.

За необычный мультиплеер отвечала компания Nerve Software. Игроки высоко оценили ее старания, и Activision даже заказала студии Splash Damage продвинутую и улучшенную версию мультиплеера — с новыми классами, картами, режимами и прокачкой. Разработка затянулась, бюджет пришлось урезать, и в итоге **Wolfenstein: Enemy Territory** (2003) вообще выпустили совершенно бесплатно и без требования к наличию оригинальной игры. Высокая популярность привела к тому, что впоследствии у этого мультиплеерного экшена даже появился сиквел — Enemy Territory: Quake Wars, впрочем, не имеющий отношения к Wolfenstein. А меж тем про агента Блажковича вновь забыли на очередные пять лет...

## ВЕРДИКТ



# Виртуальный замок Вольфенштейн

В 1993 году маленькая компания Alternate Worlds Technologies лицензировала движок Wolfenstein 3D для создания игр с использованием шлема виртуальной реальности. AWT доработала игру под свое устройство с использованием технологии отслеживания движения, а заодно и поменяла кровь на «зеленую жидкость», чтобы детей не отпугивать. Аркадный аппарат под названием Wolfenstein VR отправился в публичный доступ, но был раскритикован за слишком тяжелый шлем и низкое качество картинки. Помимо переработки уже вышедших на движке игр (Wolfenstein 3D и первый Blake Stone), студия также написала свою собственную, Cybertag VR, с мультиплеерным кодом и поддержкой до четырех игроков.

## WOLFENSTEIN (2009)

Новый проект возник непонятно откуда и — тут критики расходятся — непонятно зачем. Зато впервые в своей истории Wolfenstein нового поколения стал сиквелом, а не очередным переосмыслением. Отряд паранормальных исследований, с трудом пережив потерю Генриха Первого и его причиндалов, при помощи медальона общества Туле открыл некое параллельное измерение. Блажковича засылают в городок Айзенштадт, где экспериментируют молодчики Гиммлера, и там он случайно получает медальон в свое распоряжение. Агент со свободным доступом к потустороннему миру начинает свою новую одиссею...

От жанровых перетрясок **Wolfenstein** (2009) уклониться все равно не удалось. Разработку отдали в студию Raven Software, и та превратила прямолинейный шутер в некое подобие песочницы с возможностью бродить по городу, разговаривать с NPC и даже покупать оружие. Если в прошлый раз деревни чередовались с замками и церквями, то в Айзенштадте Блажкович и в уличных перестрелках участвует, и по канализации ползает, и вокзалы с фабриками громит. Во враги записались не только рядовые нацисты и чудища, но и нечто новенькое — штатные колдуны Гиммлера, солдаты-невидимки и летуны с реактивными ранцами.

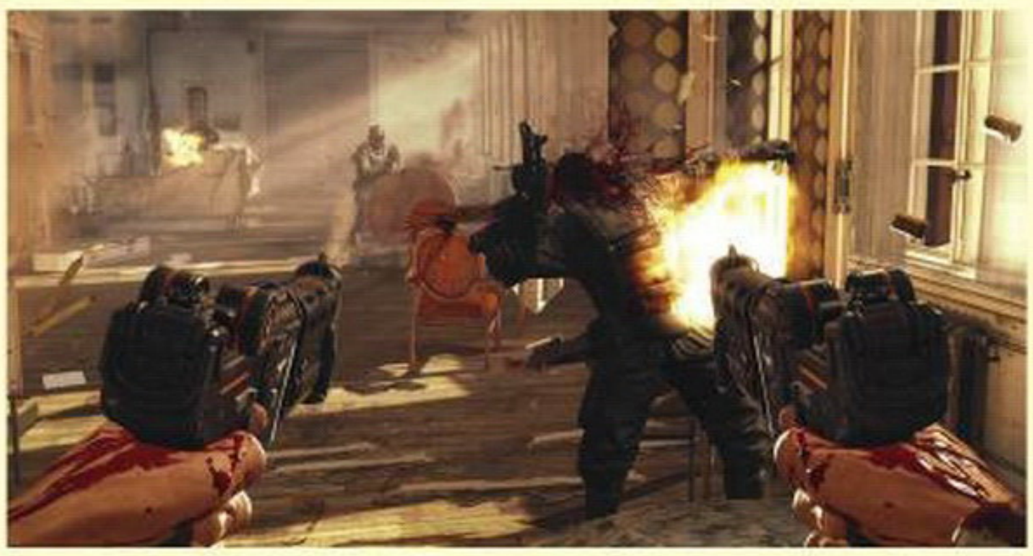
Геймплей был явно подсмотрен в BioShock: медальон играет не просто роль портала, он еще и дает Блажковичу уникальные способности. Притормозить время — легко, защититься от электричества — запросто, усилить боевую мощь — разумеется. Из других популярных шутеров взяли регенерацию, бег по кнопке и бросок гранаты на отдельной кнопке. Больше Raven заниматься Wolfenstein не разрешили, но многие элементы геймплея потом вошли в ее следующий шутер — Singularity.

Этот Wolfenstein не дал ничего нового ни жанру, ни серии. Качество исполнения — среднее, AI ужасен по сравнению с RtCW, картинка не самая приличная, дизайн локаций слишком прямолинеен, зато Raven напихала в дизайн отсылки к своим ранним хитам — Heretic и Hexen. Условный ребут «Вольфенштейн» оказался единственной игрой про нацистский замок, к которой не вышло дополнения. Про Wolfenstein 2009 года постарались замолчать как можно быстрее (ее даже нет в Steam, в отличие от всех остальных), а про сериал забыли на все те же пять лет...

## Реальный замок Вольфенштейн

В ста пятидесяти километрах к западу от Дюссельдорфа расположен Вевельсбург — замок эпохи Возрождения. В 1930-е в нем располагалась школа идеологической подготовки офицеров СС. Учащиеся были организованы в подобие иезуитского ордена — со своим уставом, ритуалами и иерархией. Кроме того, при перестройке замка Гиммлер особое внимание уделял религиозным символам, смешав в архитектуре католические и скандинавские мотивы.

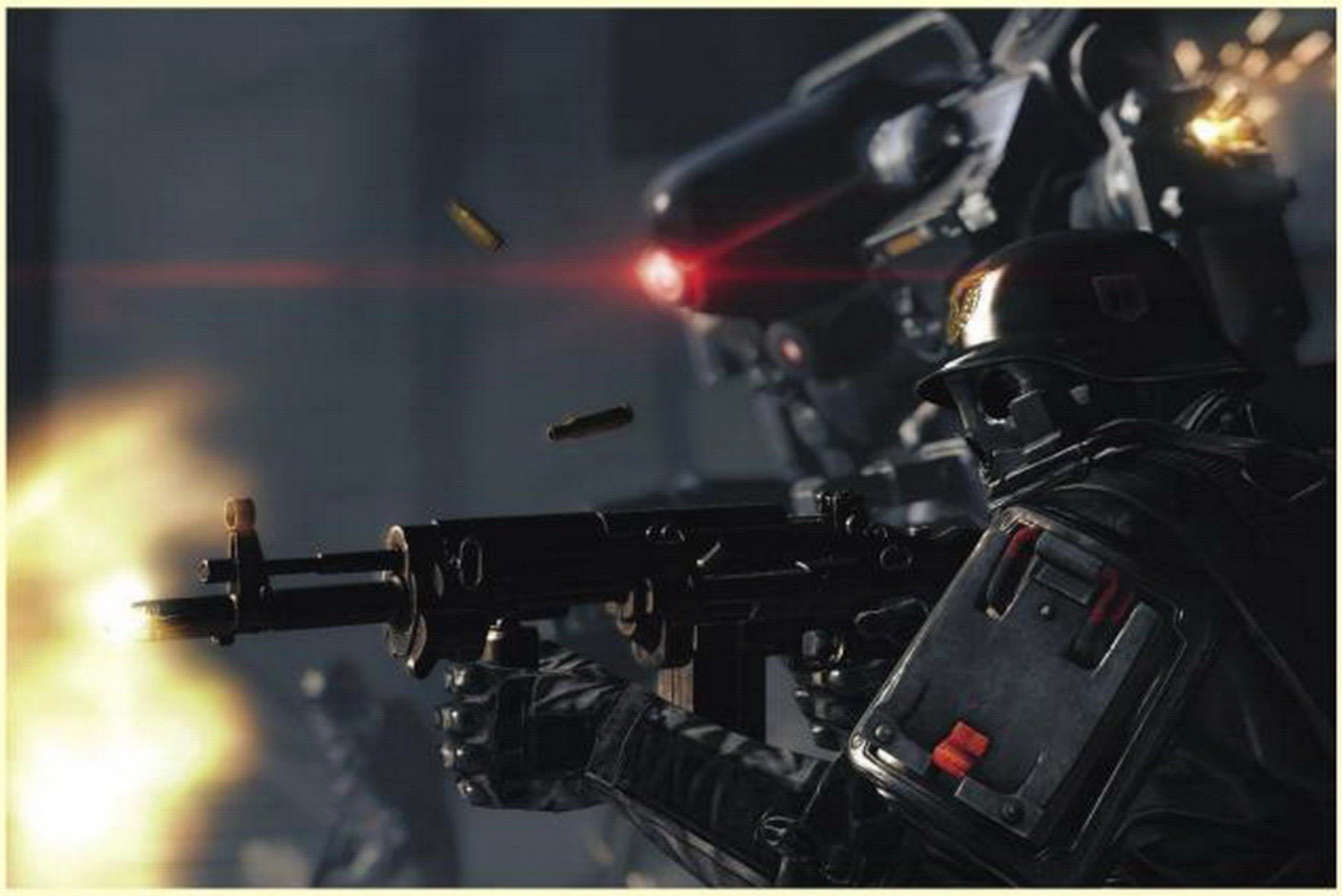
Но самое главное — это миф о том, что именно в Вевельсбург доставили атрибуты императорской власти, включая копье Лонгина, которым якобы был пронзен Иисус на кресте, — его называют Копьем судьбы. Именно поэтому Вевельсбург считается прообразом замка Вольфенштейн (вероятнее всего, задним числом — из-за Spear of Destiny, которая была четвертой игрой в серии).



### WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

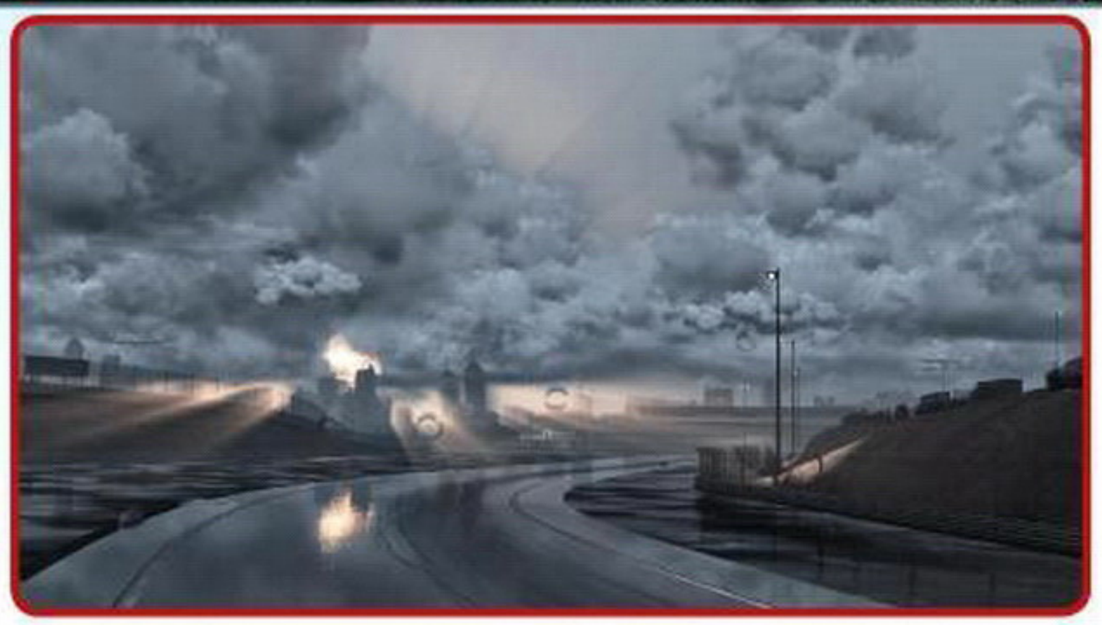
О том, что MachineGames работает над ААА-игрой на движке id Tech 5, стало известно в 2010-м, когда студию приобрели владельцы id Software. В 2013-м состоялся официальный анонс с коротким трейлером, но тогда особенного чуда от MachineGames никто не ждал. Ураганный восторг забросал сайты фичерами и журналы спецматериалами только в следующем году, когда **Wolfenstein: The New Order** (2014) наконец-то увидела свет.

Не будем пересказывать здесь все особенности этой игры, равно как и ее дополнения **Wolfenstein: The Old Blood** (2015), о котором вы уже наверняка прочитали на соседних страницах. Просто знайте: серия проделала огромный путь длиной в тридцать пять лет и претерпела такие изменения, о которых Сайлас Уорнер, создатель Castle Wolfenstein, и помыслить не мог. Над каждой игрой и ее расширением работала какая-то своя студия; каждый раз менялся геймплей, сюжетный акцент и даже смысл игры. И пусть не все игры серии можно назвать суперхитами своего времени, но экстраполяция не даст соврать: последующие приключения агента Блажковича нас удивят ничуть не меньше, чем предыдущие! ■



Федор Сивов

# ГОНЩИКИ-ТЕОРЕТИКИ



Динамической сменой погоды в Project CARS не устаешь любоваться!

Наверняка любой истинный фанат автомобилей, да и вообще каждый мальчик, увлеченно катавший игрушечные машинки, хоть изредка мечтал примерить настоящий шлем автогонщика, прокатиться по настоящему «Сильверстоуну», заехать в трек-день на Spa, стать первым российским чемпионом «Формулы-1» или победить в гонке «24 часа Ле-Мана». Восемьдесят тысяч таких одержимых профинансировали новый проект **Slightly Mad Studios** на их собственной площадке для краудфандинга World of Mass Development.

Уже на стадии бета-версии было понятно, что **Project CARS** опасно близка к технологическому совершенству. Это самая красивая гоночная игра на планете — во всяком случае, до выхода **Forza Motorsport 6** так точно. Но что насчет всего остального?

## НЕСКОЛЬКО ПОРАЖЕННЫЕ ЗРЕЛИЩЕМ

Project CARS производит неизгладимое впечатление. Здесь хочется рассматривать каждую деталь кузова и салона, каждый скрупулезно отрисованный болтик. И звучат автомобили ничуть не менее достойно. Хорошая акустическая система дает преимущество в гонках — вы сможете определить, с какой стороны приближается соперник, а тоннель узнаете даже с закрытыми глазами по глухому эху двигателя.

Погода и время суток во время заезда меняются, а кроме того, приводятся в соответствие с реальными данными по региону. Правда, в **DriveClub** погода смоделирована ярче и, скажем так, натуральнее, зато для Project CARS характерны исключительные, незаурядные ситуации, которые природные условия могут создать в ходе гонки.

Если в солнечный день неожиданно начнется дождь, вам придется ехать в боксы, чтобы сменить резину, и переосмысливать всю стратегию. А может выйти так, что квалификацию на малознакомой вам трассе «Брэндс-Хэтч» вы будете проходить в туман и, вынужденные осторожничать, не попадете по результатам даже в первую десятку. Project CARS учит на лету приспосабливаться и не щадит тех, у кого это не получается.

Словом, во всем, что вы видите здесь в первую очередь, Project CARS исключительно хороша.

А вот дальше начинаются проблемы.

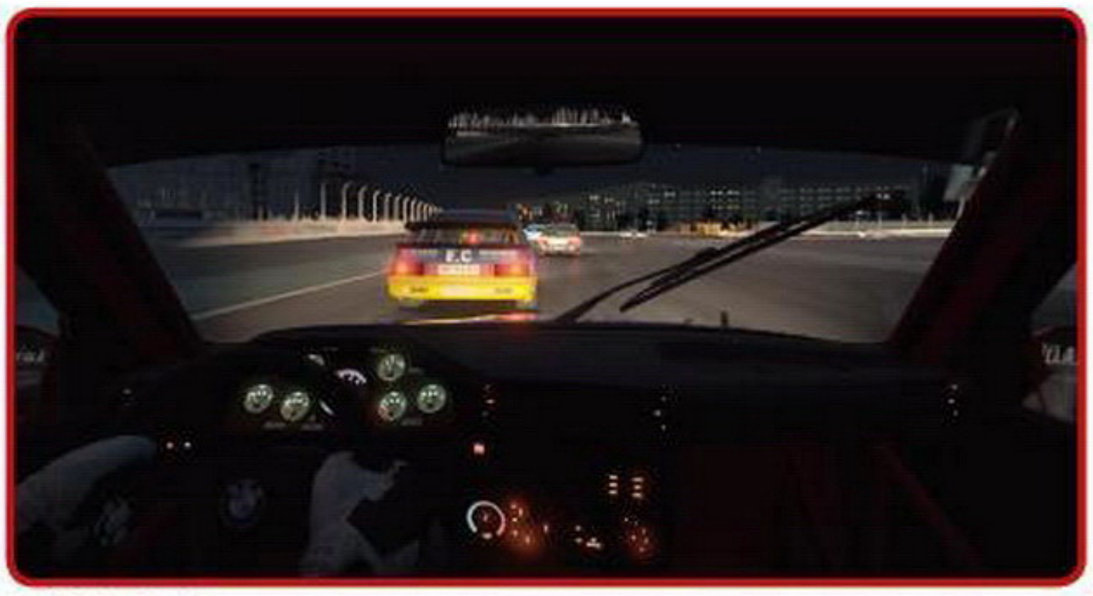
## СЛЕГКА ПОМЕШАННЫЕ НА АВТОСПОРТЕ

Project CARS — игра, как уже много раз говорилось, большей частью про автоспорт. Slightly Mad четко выразили свое намерение погрузить игроков в атмосферу соревнований не только во время гонки, но и вне ее. Увы, в итоге все, что «вне», оказалось... натянутым.

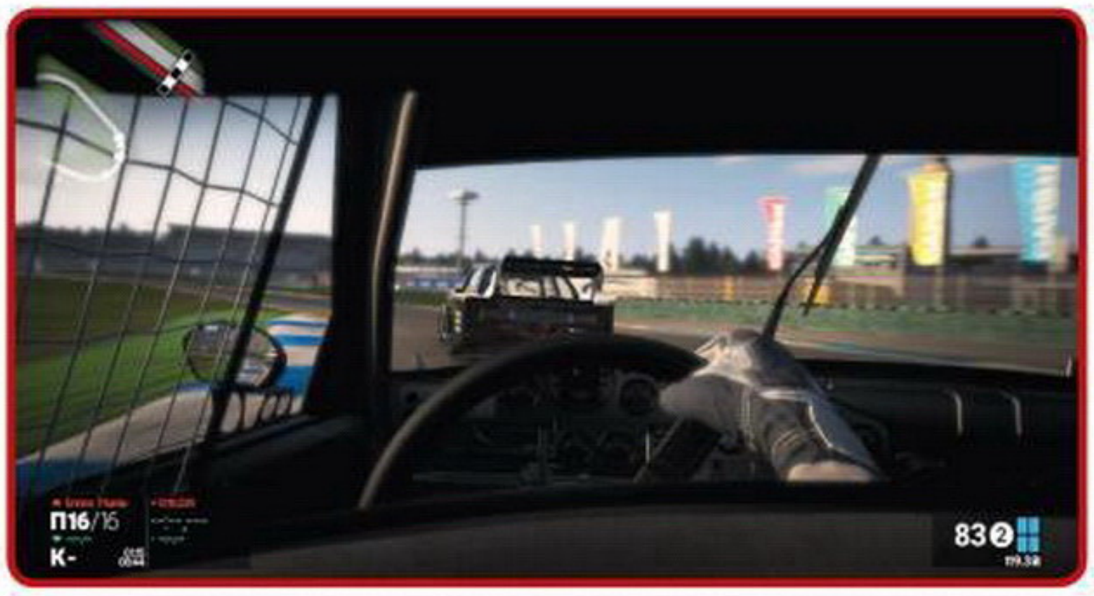
Настоящий автоспорт — борьба далеко не одиночная, победы в нем достигаются упорной командной работой. В Project CARS же это почти не ощущается: да, перед гонкой пилоту по рации дают общие напутствия, сообщают о штрафах за срезанные повороты или столкновения с соперниками и... все. Даже в старенькой **GTR 2** переговоры по командному каналу звучали живее. А тут жизни нет — те же пит-стопы превращаются в формальный выбор настроек в меню, который нужно сделать, чтобы вернуться в гонку. А в гонке есть только вы, машина и заходящее солнце.

В режиме карьеры британцы попытались отразить информационный поток, в котором гонщик находится в разгар чемпионата. Тут есть своеобразный дата-центр, включающий календарь соревнований, почту и местный аналог «Твиттера». Проблема в том, что большая часть этих данных бесполезна. Тот же твиттер, призванный вдохновлять поддержкой поклонников, в действительности слишком похож на настоящий «Твиттер», где по большей части нет ничего, кроме пустого шума. Который вдобавок очень скоро начинает повторяться.

С почтой то же самое. Во всем потоке уведомлений о соревнова-



Ночь в игре кромешная, так что лучше не разбивать фары.




Вид из шлема лучше отражает перегрузки водителя, но съедает часть экрана, поэтому лучше сразу переключиться на классический вид из кабины.

ниях и сообщений от команды и партнеров значение имеют только предложения новых контрактов, хотя важной информации там как раз днем с огнем не сыщешь: как принять решение, основываясь лишь на названии клуба и классе автомобилей, с которыми в нем работают? В **GRID Autosport**, например, в каждом контракте прописывались задачи на сезон и объявлялись ваши спонсоры. Здесь же приходится выбирать вслепую.

В онлайне игра немного оживляется. «Соревнования сообщества» могут воспроизводить условия конкретных чемпионатов вроде легендарного BMW M1 Procar 1979. Проводятся эти чемпионаты в реальном времени, как GT Academy. В них даже можно выиграть настоящие призы от спонсоров — таким образом Slightly Mad культивируют свою соревновательную сцену, что само по себе здорово. Но в остальном мультиплеер состоит из базовых элементов: гонки на время, соревновательные уик-энды — и все.

## ЧУТЬ ЗАСКУЧАВШИЕ ВОДИТЕЛИ

По-настоящему тема автоспорта проявляется в ассортименте чемпионатов, машин и трасс. В Project CARS действительно много всего — например, около двух десятков разновидностей классовых чемпионатов, в промежутке от соревнований для 125-кубовых картов и стоковых автомобилей и до состязаний суперкаров и прототипов «Ле-Мана». Все автомобили и трассы открыты сразу, и даже карьеру можно начать с самого престижного чемпионата. Игра ничем вас не ограничивает, хотя и призывает пройти классический путь наверх.

Project CARS охватывает все области автоспорта и проводит по ним через карьерный режим. Однако сам он не отличается от обычных заездов ничем, кроме бестолкового твиттера и фиксированных условий поездки. Он поверхностный и не слишком ценный. На самом деле Project CARS рассчитывает, что вы сами придумаете, что делать со всем разнообразием машин, трасс и погодных условий. Создадите гонку под настроение и сами себя развлечете.

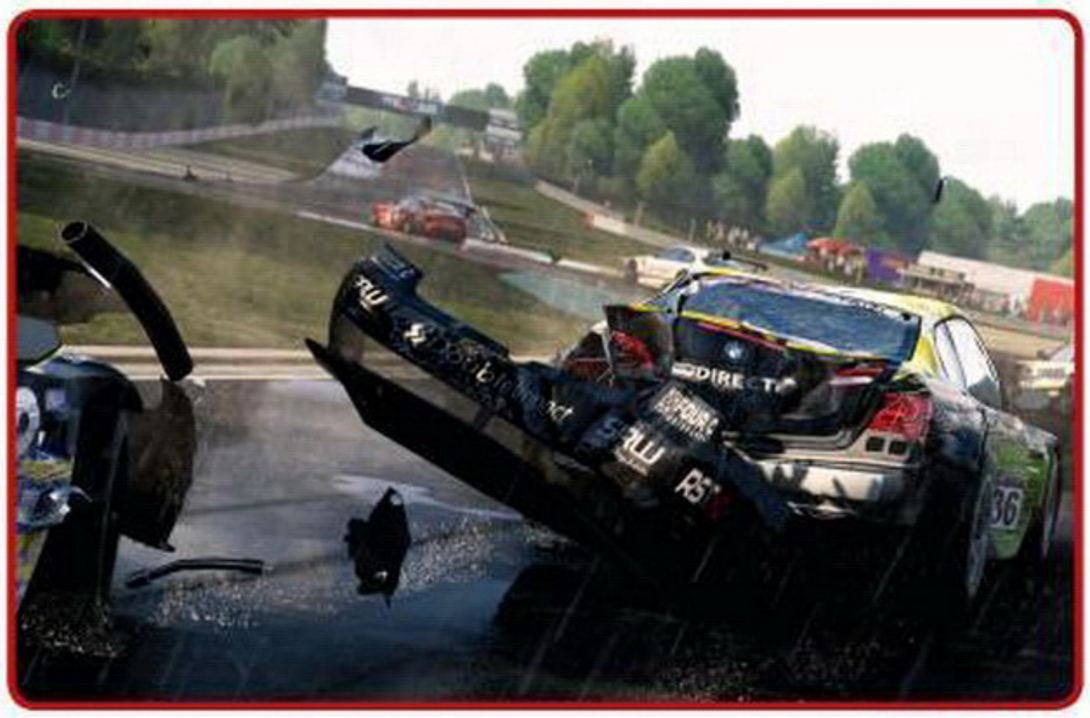
В этом Project CARS похожа на недавнюю **Assetto Corsa** — только вот та все же может себе позволить быть чистой песочницей. Эти игры наглядно демонстрируют разницу между двумя принципиально разными подходами. Итальянцы **Kunos Simulazioni** — практики. Они работают вблизи реальной трассы «Валлелунга», экспериментируют на живых автомобилях и передают поведение каждого из них на уровне ощущений. Англичане Slightly Mad — теоретики. Они закопались в учебники и делают все «по правилам».

В итоге в Assetto Corsa интересно просто водить. Испытывать каждый автомобиль, узнавать его особенности. А в Project CARS, несмотря на всю глубину симуляции, опознать нрав той же Audi R8 трудно даже опытным гонщикам.

## НЕМНОГО БЕЗУМНЫЕ ФИЗИКИ

Костяк команды Slightly Mad в свое время вырос из модостроителей в творцов одного из самых реалистичных симуляторов своего времени — **GTR**. Казалось бы, у них все, что нужно, должно быть в крови. Они сами же смеются над своим прошлым опытом работы с **EA** (**Shift 2: Unleashed**) и уверяют, что при поддержке сообщества и профессиональных гонщиков (среди которых, например, Бен Коллинз) полностью переписали физическую модель и она стала более отзывчивой и реалистичной.

С точки зрения теоретической базы Project CARS и правда мало равных. Это один из немногих симуляторов, достойно отражающих работу с машиной на низких передачах и контроль сцепления в целом: автомобиль может заглохнуть, если не использовать сцепление при старте и останов-



От машин отлетают бамперы, у них отваливаются колеса и мнется кузов. Более серьезные повреждения не разрешают реализовывать производители.

ке, а чтобы предотвратить занос, здесь лучше тормозить короткими плавными нажатиями на педаль. В большинстве автосимуляторов (включая **Gran Turismo**) на это вообще закрывают глаза.

Slightly Mad Studios пошли по стопам **Turn 10**, разработчиков **Forza Motorsport**, — те также хвастались детальной симуляцией физики шин и тем, как они ведут себя на разных покрытиях. В их гонке тоже можно восторгаться количеством настроек подвески или возможностью поставить на машину четыре разных покрышки и поменять давление в каждом колесе.

Однако едва ли средний игрок сочтет, что все эти не бросающиеся в глаза технические тонкости дают Project CARS преимущество перед любым другим гоночным симулятором. Когда речь идет о машинах, все формулы и теоретические выводы ничего не стоят, если их не подкрепляет практика. Да, в Project CARS каждая машина работает как положено и в точности соответствует «паспортным» характеристикам, но как реальный автомобиль не ощущается все равно. У нее нет никаких индивидуальных черт, не считая скорости разгона до сотни и общих особенностей поведения подвески.

К тому же иногда кажется, что британцы где-то напортачили с настройками. Машины, которым следует быть легкими и послушными (как ни крути, первая ступень автоспорта), проявляют совершенно не свойственную им ретивость, постоянно разворачиваются и теряют управляемость на поребриках. Какой-нибудь Ford Focus рьяно сопротивляется попыткам пройти поворот, а в других машинах чувствительность руля, наоборот, задрана до небес.

А еще вышедший из-под контроля автомобиль неизменно уходит здесь в скользящий занос. За это Slightly Mad критикуют еще со времен GTR, но они так и не исправились.

■ ■ ■

Project CARS — элегантная гонка в строгом костюме, в теоретической части дотошная, как потомственный технарь, но очень несобранная на практике.

Впрочем, это не делает ее плохой гонкой и не отменяет ее технологического великолепия. Игра красива, масштабна, и в ней интересно экспериментировать, как в песочнице. Кроме того, подобно большинству современных игр, гонка от Slightly Mad еще будет развиваться: вполне вероятно, что она еще вырвется вперед, как это удалось DriveClub.

Пока же на промежуточном финише — средний результат. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

### ДОЖДАЛИСЬ?

*Новая гонка британцев из Slightly Mad укрепляет их в звании «сбитых летчиков». Когда-то они подавали надежды в студии SimBin, теперь же делают симуляторы с поразительной графикой, скрупулезным подходом к технической реализации — и совершенно без эмоций.*

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★★★ 6

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★★★ 10

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★★★ 9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★★★ 6

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

Федор Сивов

# ШЕСТЬ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ СТОИТ ЗНАТЬ О ГОНОЧНЫХ ИГРАХ

*Почему автосимуляторы намного глубже и важнее, чем кажется на первый взгляд*

Мы много играем в гонки: развлекаемся в аркадах и тренируемся водить в реалистичных симуляторах. Но много ли мы знаем о людях, что подарили нам незабываемые часы за рулем виртуальных болидов, о создании трасс и лицензировании марок машин для игры, о том, как студии двигают вперед не только свой жанр, но и автомобильную индустрию?

Кажется, что не нужно ничего придумывать и в жанре уже все сказано, знай себе лицензируй да переноси реальные трассы и автомобили в игру. Напротив — именно вокруг этих двух аспектов завязывается тяжелая, трудоемкая и кропотливая работа, местами занудная, дорогая и пронизанная бюрократией.

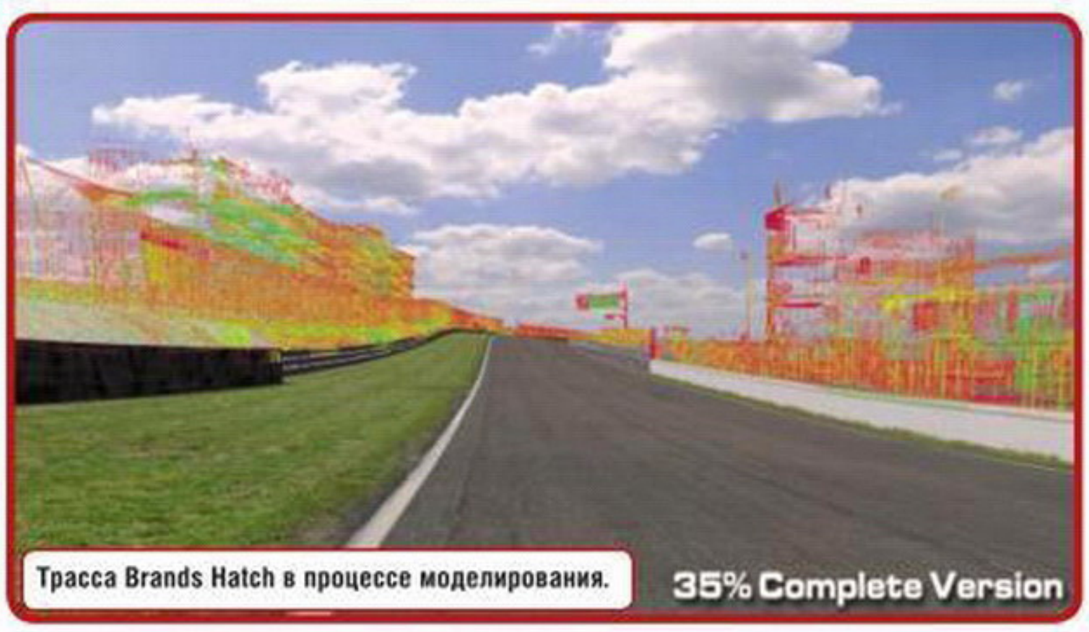
## КАК СОЗДАЮТ ТРАССЫ

Прежде чем воссоздать любую гоночную трассу в игре, ее нужно лицензировать. Симуляторами занимается много студий, с условиями все знакомы, и сам процесс получения лицензии проходит без проблем. Обратная сторона — стоимость. Цена на лицензирование трека может варьироваться от десятков до сотен тысяч долларов.

Сложности на этом не заканчиваются. Прежде чем моделировать трассу, нужно собрать по ней актуальные данные. Референсные материалы собираются двумя способами — по старинке и при помощи лазерного сканирования. В первом, классическом случае в ход идут все средства: разработчики делают чертежи, фотографии, снимают видео. Трассу обязательно объезжают на машине, иногда облетают на вертолете или запускают дрона. Расстояния замеряются на месте, разработчики сверяются с картами и общими географическими данными. Как утверждает Кадзунори Ямаути, в этом процессе самое главное — понять трассу, прочувствовать дорогу, ее направление, свет, воздух и атмосферу, а уже потом запечатлеть окружение и общие, менее важные детали.

В последние годы все больше и больше студий переходит на другой способ моделирования трассы — лазерное сканирование. Снимать трассы с помощью лазеров начали давно, но долгое время эту технологию использовали только при создании профессиональных симуляторов, в которых тренируются гонщики. В таких тренажерах учитываются даже самые незначительные мелочи, и только с помощью лазерных сканеров можно достоверно перенести трассу в виртуальное пространство. Прибор проецирует миллионы точек, формируя детальную картину рельефа трассы, вплоть до мельчайших неровностей и трещин асфальта. Трек записывают стационарно с разных точек или проезжают круг на автомобиле со сканером на крыше. В популярные симуляторы технология приходит только в последние годы. «Нюрбургринг», к примеру, впервые воссоздали только этой весной в дополнении Dream Pack для **Assetto Corsa**.

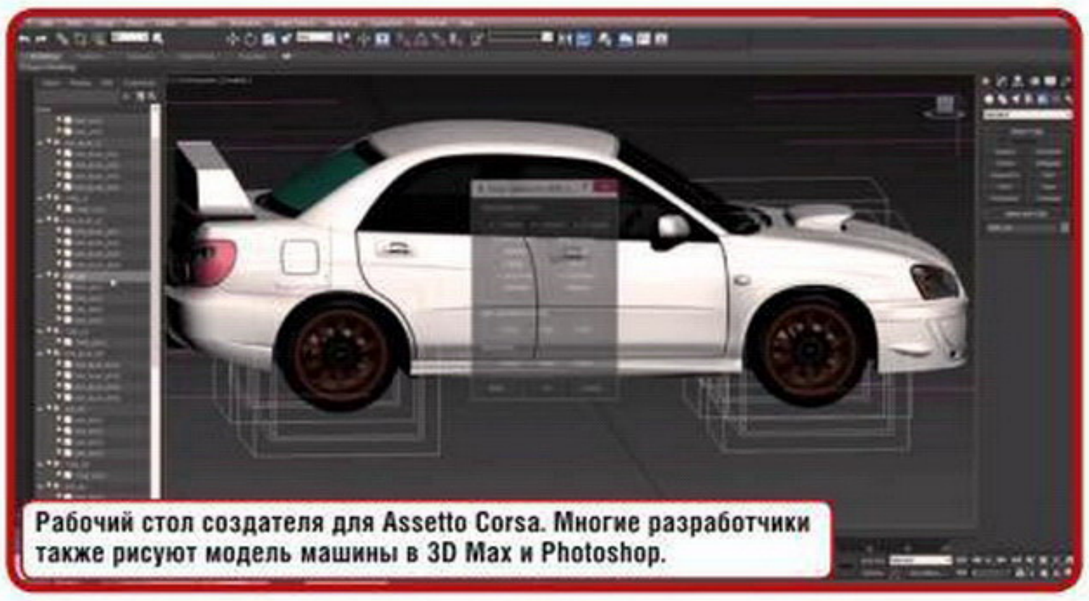
При всей точности у лазерного сканирования есть ровно две проблемы: дороговизна и быстрое устаревание данных. Дело в том, что на трассах иногда нужно перекладывать асфальт и обновлять бордюры и отбойники, на том же «Нордшляйфе» постоянно разбиваются автомобили, повреждая тем самым ограждения и покрытие трассы. Так что многие предпочитают работать традиционным методом, а не записывать новые проекции трассы каждый год.



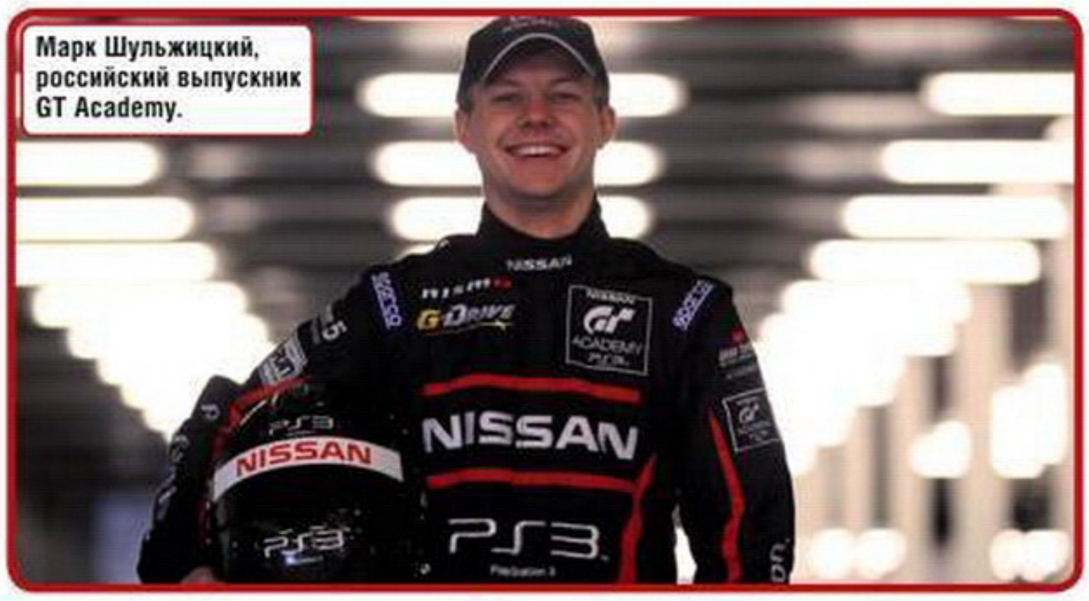

Трасса Brands Hatch в процессе моделирования.

Лазерный сканер.

Картина трассы, составленная после лазерного сканирования.



Рабочий стол создателя для Assetto Corsa. Многие разработчики также рисуют модель машины в 3D Max и Photoshop.



Марк Шульжицкий, российский выпускник GT Academy.

Мятые крылья и кузов, отлетающие бамперы и колеса — максимум повреждений, который позволяют реализовывать производители авто.

## КАК ЛИЦЕНЗИРУЮТ АВТОМОБИЛИ

Воссоздание автомобиля в гоночной игре — не менее трудоемкий процесс. Как и в случае с трассами, все начинается с бюрократии. Кажется, производители должны быть сами заинтересованы в появлении их машин в играх, для них это как минимум дополнительная реклама, участие в популяризации автомобильной культуры.

Партнерские отношения действительно складываются с некоторыми, в первую очередь именитыми разработчиками. У Porsche давний контракт с EA, и автомобили этой марки редко появляются в играх от других издателей, **Kunos Simulazioni** планомерно сотрудничают с Ferrari, как результат получают от них лицензию без особых проблем. Присутствие автомобиля в **Gran Turismo** — особый престиж для производителей и автоконцернов. Некоторым разработчикам дают скидки на лицензирование за помощь в подготовке промороликов и прочего, но чаще приходится проходить через множество бумажной волокиты и раскошеливаться на круглую сумму, особенно если речь идет о дорогих итальянских суперкарах от Ferrari, Pagani и Lamborghini.

Производители в первую очередь пекутся о реалистичном отображении их автомобиля в игре. Ведь в отличие от кино им действительно будут управлять, возможно, даже с рулем. Значит, машина должна соответствовать своим техническим характеристикам. Еще важнее в этом деле достоверное отображение безопасности автомобиля. Ни в коем случае виртуальная машина не должна создавать даже иллюзию своей ненадежности и опасности, а если уж авто бьется и ломается, то оно в этом не должно отличаться от моделей других марок. Поэтому в играх мнется только кузов, в крайнем случае отлетают бамперы и колеса, выходит из строя ходовая или двигатель. По той же причине лицензированные автомобили в играх так неохотно переворачиваются. Все эти моменты нужно отсылать на проверку, показывать и утверждать результат работы. Самый наглядный пример, что интересно, связан отнюдь не с гоночными играми. Разработчики **Alan Wake** жестоко поплатились за лицензирование марки Ford в своей игре. В одном из эпизодов главный герой попадает в аварию. Простая сцена, но ее не получилось утвердить у производителей до тех пор, пока в машине во время столкновения не реализовали срабатывание подушек безопасности.

## ИЗ ИГРОКА В ГОНЩИКИ

Наверное, многие, пилотируя виртуальный болид, нарезая на нем круги по трассе, хоть раз да задумывались над тем, чтобы переквалифицироваться в профессионального гонщика. Сменить кресло в гостиной на сиденье в кабине пилота. Около семи лет назад такая возможность открылась для владельцев PS3.

В 2008-м стартовала совместная программа **Polyphony Digital** и Nissan по подготовке гонщиков в Gran Turismo — соревнование среди лучших виртуальных водителей GT Academy. Регламент достаточно прост: любой владелец последнего выпуска игры может принять участие в состязании из нескольких раундов. Каждый раунд состоит из ряда событий (квалификаций на время) в специальных условиях. Участники, показавшие лучшие результаты (обычно 16 человек), проходят в финальный этап, где они несколько месяцев будут проходить физическую и психологическую подготовку к гонкам. Участники доказывают свое мастерство в реальных испытаниях, даже если им никогда в жизни до этого не приходилось водить автомобиль.

За годы существования в GT Academy подготовили 20 гонщиков, каждый из которых участвовал в профессиональных соревнованиях по крайней мере один раз. Более того, первый победитель GT Academy финишировал на подиуме в своей первой гонке в Ле-Мане, стартовав при этом с поул-позиции. Особенно приятно, что двое из выпускников — наши соотечественники Марк Шульжицкий и Станислав Аксенов. Отборочные соревнования 2012 года в нашей стране показывали в формате реалити-шоу по телеканалу «Россия 2».

В этом году, к сожалению, Россию исключили из стран-участниц GT Academy. По-прежнему можно участвовать в квалификациях, но шанса побороться за возможность принять участие в 24-часовой гонке на автодроме в Дубае нас лишили.

О выпускниках GT Academy говорят, что они за три месяца подготовки достигают такого уровня профессионализма, до которого доходит не каждый, кто в мотоспорте с детства и гоняет последние пятнадцать лет. И тот факт, что лучшие игроки в Gran Turismo становятся толковыми гонщиками, говорит о реалистичности японского автосимулятора, о том, что цели разработчиков простираются далеко за рамки выпуска самых правдоподобных игр об автомобилях.

## ИЗ РАЗРАБОТЧИКА В ГОНЩИКИ

Мечты становятся реальностью, когда ты не сдаешься и методично идешь к своей цели, — это история Кадзунори Ямаути, создателя Gran Turismo и одного из самых узнаваемых разработчиков игр за пределами индустрии. Каз полюбил автомобили в три года, а в десять увлекся видеоиграми, когда родители привезли домой компьютер.

Когда Ямаути устроился на работу в Sony, он не раз приходил к руководству и рассказывал о своей задумке — достоверный автосимулятор, идеальная гонка. Ему отказывали. Японский издатель тогда не думал, что гоночный симулятор будет интересен публике, что он будет успешен, будет продаваться.

Лукас Ордоньез, первый выпускник GT Academy.

Ямаути со своими партнерами по команде в одной из гонок на «Нюрбургринге».

В юношестве Каз хотел снимать фильмы, но не было денег на хорошее оборудование.

И все же был дан зеленый свет проекту Moto Grand Prix, игре в духе популярных аркадных гонок на системах Nintendo. С виду это действительно была аркада, но, уже работая над ней, команда проводила разные тесты и экспериментировала с физикой.

Позднее PlayStation понадобилась серьезная гоночная игра, и Ямаути дали творческую свободу. Спустя много лет небольшая идея выросла в одно большое путешествие (с итальянского — Gran Turismo), в самую популярную серию автомобильных симуляторов с многомиллионными продажами и прочной репутацией за пределами игровой индустрии. Серию гонок, которая превращает игроков в профессиональных гонщиков, в серию, благодаря которой, что символично, ее же создатель и научился водить. Ямаути получил права только в двадцать пять лет, сдав тест на вождение, по его скромному признанию, не с первого раза. Кадзунори также рассказывает, что, впервые сев за руль реального автомобиля, обрел крылья. И он взлетел.

В 2009 году создатель самого популярного автомобильного симулятора стал гонщиком, присоединившись к команде World Car Awards. В своем первом соревновании он пилотировал Lexus IS F на трассе «Нюрбургринг», проехал с лучшим командным временем, обеспечив World Car Awards победу в их классе. Это было только начало. Практически каждый год Кадзунори Ямаути участвует в состязаниях на выносливость, среди которых «**25 часов Тандерхилла**» и «24 часа Нюрбургринга». Время от времени в любительских автомобильных заездах на автодромах в Японии и Европе, а иногда даже в нелегальных гонках на автомагистралях в пригороде Токио.

Вскоре к его достижениям в качестве гонщика добавились и другие награды. В 2013 году имя японского разработчика получила одна из улиц испанского города Ронда: Paseo de Kazunori Yamauchi.

Несмотря на все свои достижения, Кадзунори остается простым фанатом автомобилей. В его коллекции есть Nissan 350Z, Nissan Z33, Honda S2000, Mercedes-Benz SL 55 AMG, Porsche 996 GT3 и два Ford GTS, часть из которых ему подарили производители в благодарность за тесное сотрудничество. Но чаще всего можно увидеть, как Ямаути рассекает дороги на его любимом Nissan GT-R, в разработку которого он также внес непосильный вклад.

## ЗА ГРАНЬЮ АВТОСИМУЛЯТОРОВ

Разработчики гоночных игр давно и плотно сотрудничают с автопроизводителями. Как мы уже рассказали, они разрабатывают для них специальное программное обеспечение (Kunos Simulazioni) и промоматериалы. Некоторые идут еще дальше.

На этом моменте вновь вернемся к Gran Turismo. Феномен игры уже давно вышел за пределы индустрии развлечений. Производители автомобилей строятся в очереди, лишь бы получить место в японском симуляторе. Polyphony Digital, в свою очередь, помогают создавать новые автомобили. В частности, они написали все программное обеспечение Nissan GT-R.

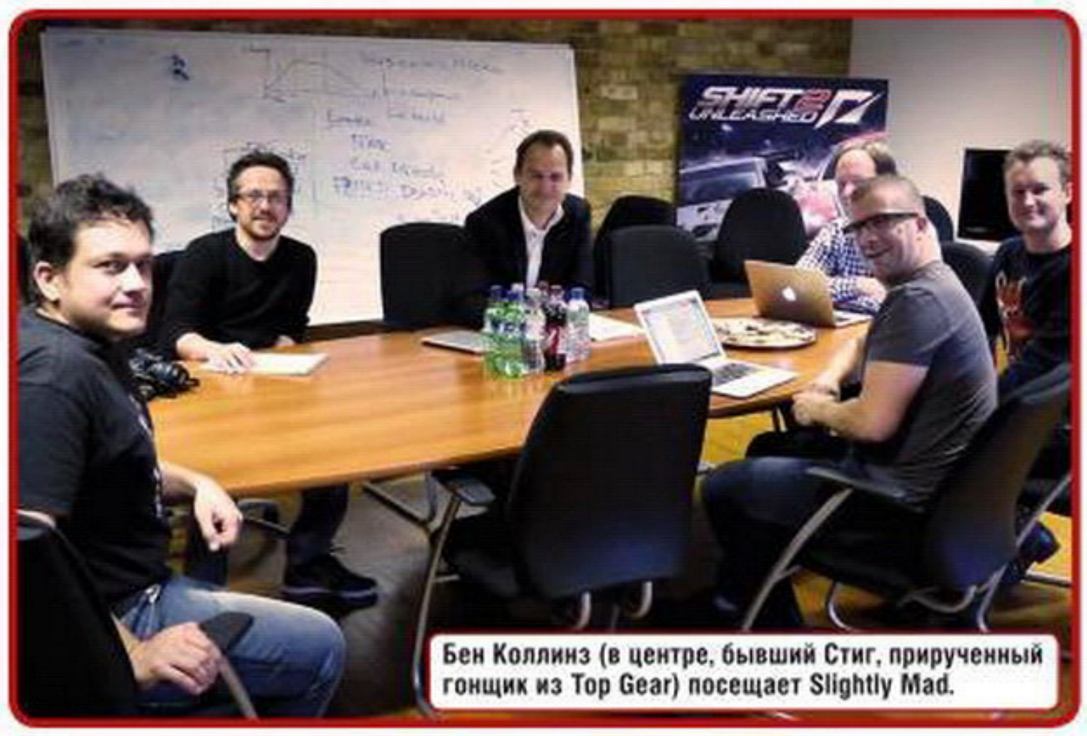
Коллаборация с автоконцернами на этом не заканчивается. Gran Turismo дает нам заглянуть в счастливое будущее автостроения. GT Vision началась с вопроса Кадзунори: «Не хотите ли вы сконструировать автомобиль, который бы воплотил для вас понятие Gran Turismo?» На призыв откликнулись десятки дизайнеров и инженеров из разных компаний. Первыми стали Peugeot, создавшие прототип для Gran Turismo 5, а к шестой части подтянулись еще около двадцати производителей.

Gran Turismo признают и профессиональные журналисты.

GT Vision Aston Martin.

Citroën — концепт гоночного автомобиля для GT5.

GT Vision BMW.



Бен Коллинз (в центре, бывший Стиг, прирученный гонщик из Top Gear) посещает Slightly Mad.

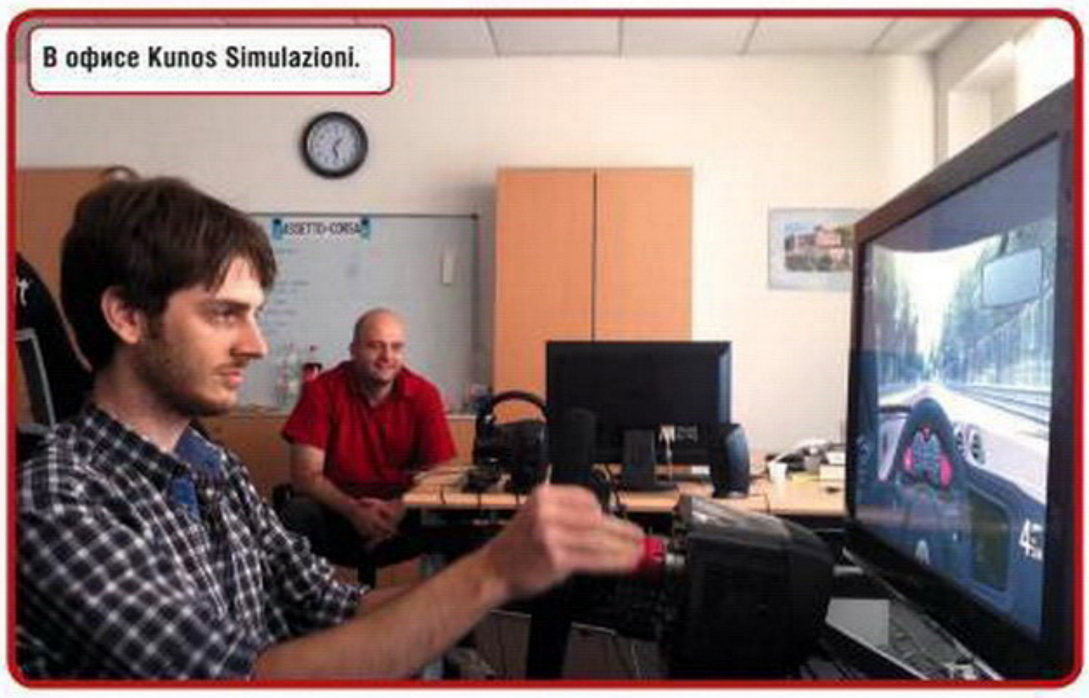
В 2004 году Джереми Кларксон в одном из сюжетов Top Gear напрямую сравнил реальное вождение с виртуальным, проехавшись на Honda Acura NSX по трассе Laguna Seca в **Gran Turismo 4** и при тех же условиях в жизни. На настоящей трассе Кларксон оказался значительно медленнее.

Позднее в своей колонке он поражался, с какой точностью разработчикам удалось передать поведение автомобилей, подытожив, что «более реалистичной эту игру может сделать только огромная арматурина, вылезающая из экрана и пронзающая вашу голову всякий раз после крушения».

## СЛАВНАЯ ИСТОРИЯ

Сейчас осталось только три ветерана разработки гоночных игр — Ubisoft Reflections, Codemasters и Polyphony Digital. Их история насчитывает несколько десятков лет, а путь и влияние каждой из них на индустрию достойны отдельной статьи. В то же время есть несколько не столь популярных команд с интересной историей.

Появление жанра автомобильных симуляторов принято связывать с гонкой **Indianapolis 500: The Simulation** от студии **Papyrus**. Попытка эмулировать близкую к реальной физику и телеметрию была относительно успешной, но не принесла Papyrus большой популярности. Команда нашла свою нишу и до 2004 года выпускала автосимуляторы по лицензии NASCAR и IndyCar. К тому времени лицензии истекли, больше на рынке небольшой команде было не выжить. Студию закрыли. К счастью для нас, любителей высоких скоростей, история на этом не заканчивается. Вскоре Дэвид Кэммер (основатель Papyrus)


В офисе Kunos Simulazioni.

собирает своих бывших коллег в новую студию под кодовым названием **FIRST** для работы над новым проектом — закрытым клубом виртуальных автогонщиков **iRacing**.

Известные по недавней **Project CARS** британцы **Slightly Mad Studios** и вовсе вышли из любителей модостроения. В 2001 году Иэн Белл начал делать модификации для **F1 2002**. Он собрал команду единомышленников, с которыми разработал несколько успешных дополнений, но на этом не остановился. Белл вышел на связь с гонщиками FIA GT, вскоре получил лицензию. Результатом сотрудничества стали две части одного из самых реалистичных симуляторов своего времени — GTR. Впрочем, не все шло гладко. Партнеры настаивали на расширении деятельности, когда Иэн считал, что нужно сосредоточиться на играх. В результате он ушел из студии, а его примеру последовало большинство коллег. Их новая компания пережила несколько итераций, пока не удалось образовать Slightly Mad и подписать контракт с **EA**, который вылился в две игры под брендом **Need for Speed**.

Слева — основатель Papyrus и команды iRacing Дэвид Кэммер.

Итальянцы Kunos Simulazioni, напротив, большую часть своей карьеры занимались разработкой программного обеспечения и специализированных симуляторов для профессиональных гоночных команд. Тесное сотрудничество с производителями автомобилей со временем привело их к созданию популярных симуляторов. В результате на свет появились мультиплеерный **netKar Pro**, узкоспециализированные **Marangoni Hill Climb Simulator**, **Trofeo Abarth 500** и **Ferrari Virtual Academy**. Небольшая команда (менее двадцати сотрудников) теснится в офисе рядом с автодромом «Валлелунга», что в пригороде Рима. На треке Kunos Simulazioni тестят автомобили и практически сразу воссоздают их в стенах своей студии. Примерно так пять лет назад началась история одной из самых реалистичных гонок нашего времени Assetto Corsa. ■

GT Vision Volkswagen.

Артем Малышев

# ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ЛОБОВОМ СТЕКЛЕ

*Почему мы не садимся в виртуальные кабины прямо сейчас*

Весной 2015 года на автомобильной выставке в Нью-Йорке некоторые компании пошли дальше простой демонстрации своих машин. В кабине новенького **Chrysler 200C** через **Oculus Rift** проводили интерактивную экскурсию. Перед зрителем появлялась огромная кнопка, и, сосредоточив на ней взгляд, он попадал в самое сердце завода «Крайслер». Там, перелистывая взглядом интерактивное меню, посетитель мог сам выбирать, где и что получше рассмотреть.

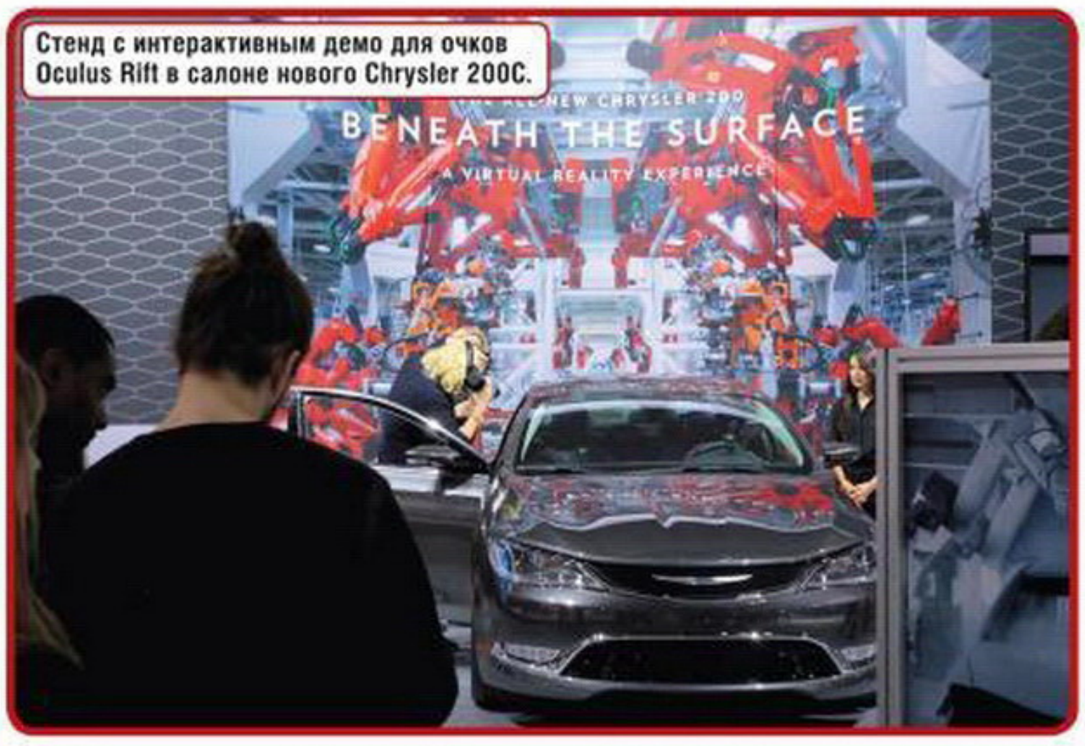
**Toyota** применила Oculus ближе к вождению. За рулем **Corolla LE ECO** участники попадали в точно такую же кабину, но виртуальную. Им предлагали проехать по улице города в достаточно трудных условиях. Но проблемы были не на самой дороге, а в салоне, рядом с водителем. Пассажиры сбоку и сзади пытались болтать, на всю громкость орала музыка, на телефон приходили смски. Трудно проехать, не врезавшись куда-нибудь, — так обычно и получалось. Плюс окулус делает ощущение от аварии несколько острее, чем привычная вибрация руля или геймпада. Так с помощью новых технологий Toyota решила напомнить старые, как весь автопром, вещи: безответственное вождение ничем хорошим не заканчивается.

## MOTION SICKNESS

И эти компании были не единственные. Но остальные, кто использовал Oculus, ограничились демонстрационными роликами с обзором в 360 градусов — вещью, которую как сделать, так и воспринять гораздо легче. А ведь три года назад, когда Oculus Rift показали впервые, игровая индустрия — и никакая другая — сразу же вызвалась вести человечество в виртуальное будущее. Создатель очков говорил, что только игры смогут по полной раскрыть новинку и это всегда будет приоритетом его молодой компании.

Но идет уже 2015 год. Мейджоры игровой индустрии будто стоят в нерешительности перед шатким мостиком через огромную пропасть и, говоря красивые речи про будущее, смотрят, как студенты-любители проверяют этот мостик на прочность, падая вниз.

Только остальные уже строят рядом свой большой и широкий мост. Вот уже Oculus под крылом **Facebook**. Вот уже режиссеры точат новые камеры с полным обзором. Вот уже гиганты Кремниевой долины готовы засунуть виртуальную реальность в каждый смартфон. Вот уже окулусы продвигают новый «Крайслер», пока у нас проваливается очередной рейсинг.




Стенд с интерактивным демо для очков Oculus Rift в салоне нового Chrysler 200C.

Автомобиль разлетается перед глазами на кусочки, образуя детальное интерактивное меню.

Пожалуй, самый реалистичный автосимулятор за 60 000 долларов.

Из анонсов и реклам прошлый год выглядел как грядущий ренессанс для гонок. Но надежды рушились одна за одной. Масштабную **The Crew** встретили зевая. **DriveClub** прохромал целый год после релиза, утянув мертвым грузом половину **Evolution Studios**. Сериал **Need for Speed** вообще оборвали впервые больше чем за десять лет.

Но чему нас точно научила игровая индустрия — это смотреть в будущее с оптимизмом. Мы привыкли: когда у серии все плохо, это не значит, что ей пора на свалку. Перезапуск, ремастер, перезагрузка — что-нибудь да поможет. Вот уже и NFS откатывается назад до своей лучшей версии. Возможно, перезапуск нужен и рейсингу, как жанру, а виртуальная реальность среди всех остальных кнопок «reset» выглядит очень даже красиво.

Но вот еще беда — виртуальная реальность вытащила на свет кучу проблем, о которых мы раньше и подумать не могли. Кто знал, что так захочется видеть в игре свои руки и ноги, что так важно всмотреться в даль, но нельзя из-за низкого разрешения; что количество кадров в секунду будет доводить до тошноты. Каждая такая проблема откатывает мечты о светлом будущем все дальше и дальше. Мы то и дело слышим: нужны технические мощности, которых сейчас нет; нужны дизайнерские решения, которые еще не найдены; нужны устройства ввода, которые еще не придумали, и так снова и снова.

На рейсинги возлагаются большие надежды, потому что половина из проблем в них уже решена по умолчанию. Не нужно искать дизайнерских решений по синхронизации игрока со своим виртуальным аватаром, потому что, когда человек за рулем, он управляет машиной больше, чем своим телом. Движений ничтожно мало: задница в кресле, руки на руле, ноги на педалях, взгляд вперед и по сторонам. Устройствами ввода для таких телодвижений уже не первый год завалены все магазины электроники — рули, педали. Если очень хочется, можно даже кресло с обратной отдачей найти. Кажется, нам и дождаться осталось, только пока железо станет мощнее, — а этот процесс так же неумолим, как и само время.

Project CARS в очках Oculus Rift уже передает ощущение скорости, но рушит эффект погружения низким разрешением горизонта.

## РЕВОЛЮЦИЯ СНИЗУ

Подтверждением этому планы людей, для которых настоящие тренировочные автосимуляторы — бизнес и дело всей жизни. Компания **CXC Simulations** делает одни из лучших тренировочных аппаратов в мире. Их корпоративный сайт пестрит фотографиями известных профессиональных пилотов с восторженными отзывами. Последняя модель CXC стоит 60 тысяч долларов, поэтому ее трудно представить где-то, кроме тренировочной комнаты команды **Porsche** или базы гонщиков **NASCAR**. Скажем, в комнате обычного игрока. Тем не менее в компании считают, что не использовать Oculus опасно для дела: «Любая покупка может оказаться старьем на следующий день — такие уж они, современные технологии. Поэтому мы часто спрашиваем себя, что будет с нашими симуляторами, если шлемы вроде Oculus Rift станут нормой. Столкнет ли нас эта новая эра полного погружения в ту же яму, где сейчас автоматы **Atari**? Мы уже работаем, чтобы этого не случилось».

Сейчас симулятор от CXC — это полноценное сидение пилота гоночного болида с продвинутой системой отдачи и настоящих вибраций. Перед рулем стоят три монитора с высоким разрешением, которые обеспечивают 180 градусов обзора. Но несколько экспериментальных моделей уже есть. В них окулус встроен в гоночный шлем, и, по словам представителей компании, пробную партию таких симуляторов они уже распродали.

«Симуляторы CXC стали популярны среди энтузиастов гонок, а также у профессионалов, которые используют их для тренировок. Вместе с Oculus Rift тренажер может передать те же ощущения, что, например, при нелегальных гонках. Только без плачевных последствий», — говорят в компании.

Безусловно, это толкает виртуальную реальность вперед. Но если даже производители нишевых симуляторов переходят на Oculus, то почему в нашей индустрии крупнейшие разработчики рейсингов до сих пор молчат? Ведь эта технология как будто специально для них. Вероятно, в массовых гонках, как и везде, революция может пойти только снизу. Пока **EA** возвращается на десять лет назад, чтобы вновь устроить нелегальные ночные гонки, преданные фанаты машин пробуют ездить с окулусом в **Project CARS** и **Assetto Corsa**.

■■■

Инди-рейсинги высокого качества от фанатов гонок для таких же фанатов. В отличие от своих крупных коллег, они могут себе позволить идти по граблям, не боясь набить шишек на блестящем логотипе дорогого бренда. И если все пойдет хорошо, что следующее мы достанем из пыльного ящика стареющих жанров? Бои в кабинах гигантских роботов? ■

Фотореализм и высочайшая детализация — то, что сейчас нужно гонкам в виртуальной реальности. Возможно, даже больше, чем физика.

ВЕРДИКТ

# MAGICKA 2

ЖАНР
HACK'N'SLASH, ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ
PARADOX INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
PIECES INTERACTIVE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОНЛАЙН, ЛОКАЛЬНЫЙ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4
САЙТ ИГРЫ
MAGICKA2.COM

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL PENTIUM G3220 3 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE I5-2300 2,8 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

## ЦВЕТ ПОМЕШАТЕЛЬСТВА

**Magicka** — это уже почти культ, целая школа садистского кооперативного экшена про то, как смешно убивать своих друзей. Создатели первой части построили на тех же принципах отличную **Helldivers**, а издатель **Paradox** подобрал новую команду, чтобы сделать продолжение своей первой игры, преодолевшей рубеж в миллион проданных копий. Такому в самом деле грех пропадать.

### ВОЛШЕБНИКИ И НЕ ВАМПИРЫ

Magicka ни капли не изменилась: волшебники, числом от одного до четырех, выкашивают десятки и сотни врагов, составляя заклинания из восьми базовых элементов. Слепили элемент земли с элементом огня — получили огненный шар. Склеили луч смерти с квантом воды — получили дальнобойный водомет. Объединили воду с электричеством — получили удар током, в полном соответствии с законами физики.

На месте и «колдунства» (Magicks), мощные заклинания, которые вызываются особыми комбинациями элементов. Их баланс основательно перекроили, и теперь уже не обязательно набирать нужные сочетания вручную — четыре колдунства можно повесить на горячие клавиши.

Если использовать их таким образом, они будут уходить на перезарядку (тогда как старая методика по-прежнему позволяет шпарить чем угодно когда угодно), но эта фишка решает одну из проблем оригинала: многие чудеснейшие заклинания — огненные дожди, армии мертвых и все такое прочее — там никогда не использовались, потому что вбивать их комбинации в пылу боя было попросту некогда.

Разумеется, такие мелочи никоим образом не придают **Magicka 2** ни вдумчивости, ни серьезности — лишь слегка упорядочивают творящийся хаос. Колдуны в банных халатах панически носятся по экрану, устраивают светомузыку из заклинаний, испепеляют все, что попадется под руку, в первую очередь — себя и своих друзей.

Новички стреляют во все стороны чем придется, опытные маги сразу видят возможности, плетут смертоносные чары и знают, где их нужно применить. Но никто — никто — не застрахован от идиотской гибели в духе «пальнул лучом смерти, попал в пущенный напарником луч жизни, получилась черная дыра, ой» или «телепортировался от врага, угодил под выстрел союзника, черт побери».

Да, это дурдом. Но именно этим была прекрасна первая Magicka, и именно это сохранила вторая.

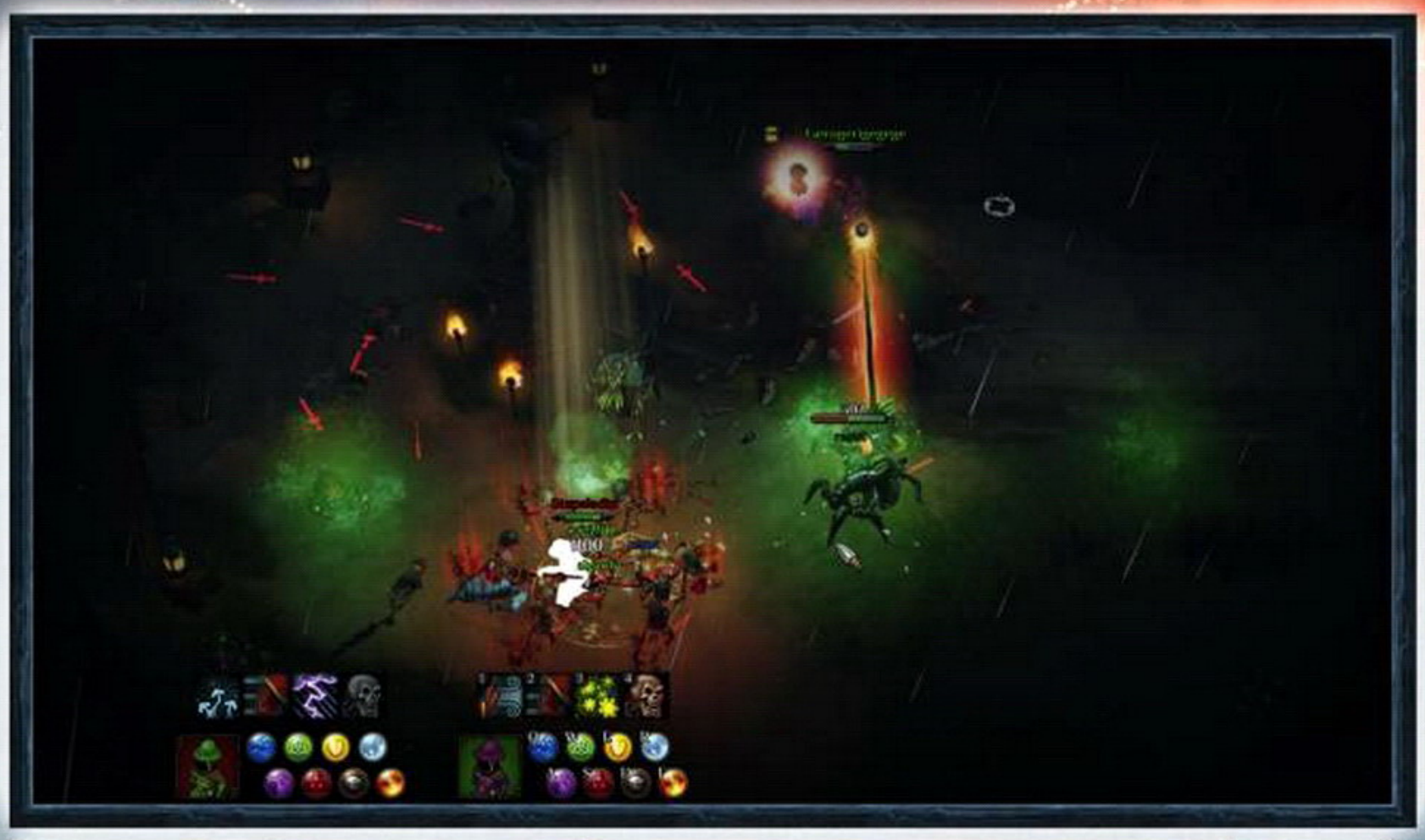
### ПЕРЕБАЛАНС

Несмотря на вал возможностей, Magicka начинала страдать от однообразия ровно в тот момент, когда колдуны замечали, что связка «смерть + огонь» (или любая равноценная) решает все проблемы. В Magicka 2 стало больше врагов с ярко выраженными уязвимостями и сопротивлениями (кто-то не горит, кто-то не тонет, кого-то не пронять током), но сильно это ситуацию не изменило. Просто теперь второй элемент в связке нужно иногда менять, соединяя смерть не с огнем, а, допустим, с холодом.

По-настоящему меняют дело модификаторы сложности — артефакты, как они здесь называются. Помимо обыкновеннейших «плюс сколько-то к урону врагов» и «минус сколько-то к здоровью волшебников», здесь есть, скажем, принудительная телепортация на место ухлопанного вами врага (или друга) каждый раз, когда вы кого-то убиваете. Преволшебнейшая штука — готовьтесь безостановочно порхать по полю, пытаясь избежать собственных же заклинаний.

УВЫ, МНОГИЕ ПРЕДМЕТЫ ЭКИПИРОВКИ СЛЕГКА ПЕРЕКАШИВАЮТ БАЛАНС. ТЕ ЖЕ МАНТИИ, ДАЮЩИЕ ИММУНИТЕТ К ПРОМОКАНИЮ, ДЕЛАЮТ ОТДЕЛЬНЫЕ СТЫЧКИ СЛИШКОМ ПРОСТЫМИ

НАД КАРТИНКОЙ И ИНТЕРФЕЙСОМ ПОРАБОТАЛИ ОЧЕНЬ ТОЛКОВО. ПОСЛЕ MAGICKA 2 ПЕРВАЯ ЧАСТЬ КАЖЕТСЯ ЖУТКО НЕАККУРАТНОЙ



появились обелиски, гарантирующие некое кошмарное испытание в обмен на какую-нибудь полезную тряпочку.

взаимодействия стихий устроены точно так же, как прежде. воду можно заморозить, лед – расколоть.

Есть и безобидные, исключительно косметические артефакты вроде «режима ситкома», добавляющего в игру закадровый смех и аплодисменты, или цветовых фильтров «под CGA» и «под шведский флаг». Все это добро открывается постепенно, пока вы проходите уровни и отыскиваете секреты, а вместе с ним появляются новые мантии, посохи, мечи — тему с добычей экипировки как следует развили в **Wizard Wars**, и вторая часть подхватила эстафету.

Чего действительно не хватало первой Magicka до появления бесчисленных дополнений, так это гибкости и долговечности. Эксперименты с артефактами и секреты эту проблему решили. От повторного прохождения четырехчасовой кампании с безумным набором артефактов мы получили гораздо больше удовольствия, чем от первого раза. Потому что первый раз... ну, все это мы уже видели.

## А мы забавные, а

С юмором в Magicka 2... странно. Поначалу она вообще не заботится о том, чтобы шутки были хоть сколько-нибудь тонкими. Она просто вываливает все отсылки, которые придут в голову, — уместные и неуместные, старые и очень старые. Некто Джон Фрост бубнит про холодный фронт, который близко. Скандинав Йоаким в рогатом шлеме криком отправляет волшебников в полет. «All your festivals are belong to us!» Тот самый вокализ Эдуарда Хиля. Господи, ну за что.

К счастью, почти все замученные остроты пришлись на первую четверть игры — дальше отсылки становятся аккуратнее. Люди-мечники и гномы-мушкетеры (говорят на характерном псевдофинском) и вообще Альянс «почти из **Warcraft**» — это не то чтобы смешно, но по меньшей мере очень трогательно. И даже пресловутый Джон Фрост ближе к финалу начинает оправдывать свое существование.

Вполне вероятно, что в постепенно вырабатывающейся толерантности к местному юмору виновата акклиматизация. Magicka 2 — это по-прежнему Magicka. Вокруг — пир идиотии. Посреди него — вы. Дурацкий юмор и дурацкий геймплей складываются в единое дурацкое шоу. И рано или поздно им глубоко проникаешься.

Чудесное отупляющее действо.

■ ■ ■

Впрочем, одного это не отменяет. Когда к чему-то привыкаешь, требуется очень сильный контраст, чтобы подобное снова возымело тот же эффект. Но как раз таки контрастов тут нет: Magicka 2 упорно продолжает делать то, что делала всегда. Это касается всего — и геймплея, и истории. Там, где в первой части приходилось смеяться, теперь едва ведешь бровью, многие выходки предвосхищаешь еще до того, как они возникнут на горизонте, а почти все проблемы решаются теми же способами, что и раньше.

Ага, волшебники нашли бензопилу. Забавно. Хе-хе.

И тем не менее. Magicka 2 сделана гораздо аккуратнее первой части, она симпатичнее, в ней больше доступных занятий. Это отличная Magicka для первого раза. Для всех последующих — просто неплохая. ■

## Вердикт

**Реиграбельность**
– да
**Классный сюжет**
– нет
**Оригинальность**
– да
**Легко освоить**
– нет

**Дождались?**
Все тот же симулятор высокохудожественного распыления друзей на джибэы. Где-то лучше, где-то точно такой же. Подводит Magicka 2 одно: повторенная дважды (трижды, четырежды) шутка редко становится смешнее. И в этот раз не стала.

| | |
|---|---|
| Геймплей: | 7 |
| Графика: | 7 |
| Звук и музыка: | 6 |
| Интерфейс и управление: | 8 |

**Рейтинг**
**7,0**
**Хорошо**

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

# HATRED

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
DESTRUCTIVE CREATIONS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
HATREDGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE I5, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I7, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

## САМАЯ ЗЛАЯ ИГРА В ГАЛАКТИКЕ ПО ВЕРСИИ ОБЩЕСТВА ЗАЩИТЫ ЧЬИХ-НИБУДЬ ПРАВ

По правде говоря, никто никогда не имел ничего против жестокости в видеоиграх. Мы ведь большие ребята, мы видим разницу между нарисованными и настоящими кишками. Даже когда в **Carmageddon** нам предлагают давить невинных пешеходов, мы понимаем, что все это вовсе не ради акта насилия, а ради кретинского духа и генитальных шуток. Так ведь?

Но **Hatred** не про это. Сразу было установлено, что зловещая, беспринципная жестокость в ней существует только ради себя самой. Игра про садистское удовольствие от массовых расстрелов. Какой невероятный кошмар.

Кошмар же? Если бы.

На самом деле Hatred — не пособие по экстремизму, а тупая комедия про старуху Шапокляк в юные годы. Выглядывает из-за угла, потирает ручонки, строит козни: «О-о-о, людишки, как же я вас ненавижу!» А потом включает, значится, As I Lay Dying и начинает кидаться в прохожих козявками, приговаривая: «Позвольте представиться, я воплощение ненависти и отвращения».

### БЕТОНОМЕШАЛКА МЕШАЕТ БЕТОН

Свои главные моменты Hatred уже показала в трейлерах. То, что осталось, — это они же, повторенные по многу раз. Снова и снова, снова и снова. Отстрел безмозглых горожан. Беготня сквозь толпы вечно прибывающих полицейских, спецназовцев и военных. Одни и те же расправы-казни (довольно схематичные), которые никак не пропустить. И ничего больше.

Меняются только требования игры. Убей тридцать человек. Убей шестьдесят. Убей еще дважды по столько. Всего становится больше, но Hatred весьма неохотно делится средствами для удовлетворения этих требований. Долгое время у нас нет оружия лучше пистолета: дробовик слишком долго перезаряжается, патроны к штурмовым винтовкам — страшный дефицит вплоть до середины игры, а огнемет появляется тогда, когда все уже успевает утомить. И только пистолет всегда под боком и работает как надо. Оружие настоящего террориста.

Вот и бегаете вы с пукалкой за прохожими под нескончаемые причитания протагониста (вернее, Антагониста, как его зовут создатели): дескать, «земляные черви, я вас ненавижу». Эти причитания тоже вскоре начинают повторяться. Редких моментов, когда удается попасть в толпу гранатой или снести половину здания взрывом газового баллона, на этом фоне уже не замечаешь. На всех взрывчатки не напасешься, а вот пистолет... пистолет — он, конечно, да-а-а.

**Destructive Creations** прямо заявляли, что вдохновлялись первой **Postal**, Антагонист даже прямо ее цитирует («The earth is hungry... The earth is also thirsty»). Но напомните, на каком уровне в Postal давали базуку? На первом? Ну да.

Главный грех Hatred не в том, что она провокационная, и не в том, что у нее нет принципов и тормозов. Ее главный грех — в непробиваемом занудстве. Казалось бы, как можно умудриться сделать скучной кровавую баню?

Вот как-то так.

### МАМА НЕ ЗАКОН. Я ЗАКОН

Мир Hatred — это мир, где правит школьный максимализм. Этот маньяк пафосен, неимоверно крут, несет псевдофилософскую ахинею и пышет ненавистью ко всему живому. Он веселым паровозиком мчится по американской глубинке и

Иногда противников попросту не видно. Приходится удерживать лишнюю клавишу, чтобы включить подсветку полезных фигур. Предметов это, кстати, тоже касается.

Задача: прийти, зачистить. Потом еще раз. Завалили попытку, закончились «жизни» для возрождения? Начинайте все сначала. Ближе к концу игры погибнуть становится проще и рутинные «зачисты» начинают особенно раздражать.

Из уровня в поезде могло получиться что-то интересное. Увы, это такая же миссия, как остальные. Только из-за очень узких локаций еще и жутко неудобная.

Чтобы восстановить здоровье, нужно добивать лежачих. Противники в такие моменты предпочитают смирно наблюдать или в панике бегать вокруг.

За замечательную разрушаемость, увы, приходится расплачиваться быстродействием. Даже на почти топовой системе не удается достичь стабильной частоты кадров.

на лету сочиняет всякие шалости. Ах, что бы такого сделать плохого? Ура, ядерная электростанция!..

Он вечно насуплен и до зубовного скрежета серьезен, но относиться к нему серьезно не получается. Маньяк таранит кофешоп, потом презентацию нового APhone, ведет подсчет убитых хипстеров и торчков для «ачивки», но в голове вместо отвращения, страха или хотя бы любопытства почему-то возникает одна мысль: «Это все?»

В чем-то Hatred хороша. Она интересно выглядит — тут удачная работа со светом и цветофильтрами, хорошо нарисованные уровни. Еще тут красиво рушатся стены и мнутся машины. В последние лучше не садиться, потому что лопаются они куда быстрее, чем успевают принести пользу. Но разрушения — единственное в Hatred, что вызывает хоть какие-то эмоции. Ради них, возможно, и стоит играть.

• • •

Чувствовал ли я, что убиваю людей? Нет. Это обычная стрелялка про охоту на леммингов, которая плавно превращается в обычную стрелялку про охоту на регулярную армию. Даже пять часов для нее — это долго.

Просто заменив зомби невинными людьми и громко крикнув: «Смотрите, чем вы все это время занимались!» — никому ничего не докажешь. Доказать в случае с Hatred удалось одно: нет ничего легче, чем устроить невероятно много шума из ничего. Как там пела старуха Шапокляк? Хорошими делами прославиться нельзя!

Какая все-таки славная аллегория получилась. ●

Продырявить машиной стену бара — бесценное ощущение.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

● ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

НЕ БОЙТЕСЬ ЗА СВОЙ МОРАЛЬНЫЙ ОБЛИК. ЕДИНСТВЕННАЯ МЫСЛЬ, КОТОРУЮ МОЖНО ИЗВЛЕЧЬ ИЗ HATRED, — В МАССОВЫХ УБИЙСТВАХ НЕТ НИЧЕГО ВЕСЕЛОГО.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ: | 3 |
| ГРАФИКА: | 7 |
| ЗВУК И МУЗЫКА: | 6 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: | 7 |

**РЕЙТИНГ**

**4,0**

**ПЛОХО**

# HEROES OF THE STORM

## ПОЧЕМУ НОВАЯ ИГРА ОТ BLIZZARD СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ

Артемий Козлов

ЖАНР
МОВА

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
Blizzard
Entertainment

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
eu.battle.net/heroes

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Мне было непросто понять, почему за матчами в **Heroes of the Storm** так странно наблюдать и почему в них так странно участвовать.

Глаз видит те же **League of Legends** или **Dota 2** — с героями, командами по пять человек, укреплениями, — только проще. Плюс герои игр **Blizzard** и минус все, что может смутить новичка. В Heroes of the Storm нет «ластхитов», нет золота, нет экипировки. Много чего нет.

Однако важно тут не то, что Blizzard исключили, а то, что осталось. Не проведя сотни часов в каждой из упомянутых игр, выразить словами, на что именно повлияли изменения, может быть непросто.

Но вот почувствуете вы это сразу.

### ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЭКЗОДИЯ

А разница вот в чем. Рядовой матч в той же League of Legends можно разделить на несколько отдельных противостояний. Пока способности игроков не сольются в единое, мощное командное усилие, мы видим прежде всего столкновение индивидуальностей.

В Heroes of the Storm такое разделение провести гораздо труднее. Игроки здесь постоянно курсируют между позициями, расходятся, чтобы собрать опыт с волн вражеской пехоты, и снова собираются вместе, чтобы оспорить очередную стратегическую точку. На карте постоянно кто-то куда-то движется, и сперва трудно понять, какие из этих действий действительно существенны. На самом деле важны они все.

Матч в HotS сложно разбить на отдельные моменты. Сложно вычленить в происходящем мастерский маневр, от которого глаза лезут на лоб, потому

Командная работа превыше всего. В этой партии далеко не все играли идеально, но мы работали сообща и потому одержали блистательную победу меньше чем за четырнадцать минут.

что блестящие индивидуальные многоходовки теряются в броуновском хаосе на всей карте. Эта игра любит масштабные операции.

И тут много героев, созданных не для красивых микроманевров, а для контроля общей картины. Загара, к примеру, покрывает карту зерговской скверной и чуть не гнездо вьет посреди вражеских укреплений. Игрок Абатур парит над картой, следит за состоянием союзников и параллельно умудряется прессовать чужую базу саранчой. А викинги из **The Lost Vikings** поощряют подтянутый в RTS навык быть сразу в нескольких местах — подобно тому же Мипо из «Доты», это не один боец, а сразу трое.

Впрочем, даже если вы будете играть каким-нибудь Иллиданом, мастером крутиться и убивать, готовьтесь к тому, что здесь мало кого волнует, насколько красиво вы обыграли чужого Кель'таса. Лично для себя вы из этого ничего не извлечете. Главное — что из этого сможет извлечь ваша команда. Даже шкала опыта тут одна на пятерых, что лишний раз подтверждает: любая партия — это именно командное усилие, от начала и до конца. Вы — единое целое.

У этого есть и обратная сторона: плохие игроки, мешающие командному взаимодействию, здесь становятся особенно невыносимы. Гарантировать их отсутствие можно, только если вы играете со знакомыми. Иначе приходится пережить первые полсотни или сотню партий (удачных и неудачных), прежде чем матчмейкинг выведет вас на подходящих напарников. И то кому-нибудь в голову может резко ударить шизофрения.

Одно хорошо: терпеть приходится не так уж долго. Если противник позволил затянуть партию дольше, чем на десять-пятнадцать минут, — ее уже нельзя назвать неудачной. Blizzard до сих пор не добавила в игру кнопку «сдаться», и это прекрасно. Даже в публичных играх, где царят сумятица и неразбериха, уверенные камбэки — норма. Если команда, вырвавшись вперед, не способна сохранить преимущество до победного конца, оно неумолимо сойдет со временем на нет.

В любом матче можно одержать верх на любом этапе. Главное — грамотно разыграть стратегию.

В рейтинговых играх Blizzard устраивают нечто среднее между тем, что сделано в Hearthstone и StarCraft 2: череда низших рангов, а затем условная «лига грандмастеров» с полноценной доской лидеров. Только сезоны будут не ежемесячные, как в Hearthstone, а ежеквартальные.

Во время борьбы за стратегические объекты сами «объекты» нередко участвуют в стычке. Ими нельзя так запросто пренебрегать.

Мурлок Мурчаль — не то танк, не то убийца, не то просто скользкая зараза. Может делать много разных вещей, но все зависит от того, как вы будете его развивать.

## ЛАДНО, ПЛЯШЕМ

Борьба в **DotA** и League of Legends всегда вертелась вокруг стратегических объектов, будь то логова боссов, башни или вражеская база, которую нужно уничтожить для победы. Самое важное отличие Heroes of the Storm — в ней таких объектов больше, причем им придается еще больше значения.

Когда команды сходятся у стратегической точки, начинается сложная игра в перетягивание каната. Стороны теснят друг друга, бойцы передней линии получают по ушам, лекари (редкая партия

Появлению драконьего рыцаря на одной из карт предшествуют долгие пляски вокруг алтарей, расположенных на противоположных концах карты. После захвата их нужно еще какое-то время удерживать. Нетривиальная задача, требующая совместных усилий всей команды.

обходится без них) и специалисты по контролю не позволяют им выбыть из строя. В какой-то момент одна из команд находит брешь во вражеской обороне, два клубка наконец-то сталкиваются, и начинается бойня — хотя и она при достаточной сноровке проигрывающей команды может затянуться, пока погибшие бойцы не подтянутся с базы.

Однако темп сражений меняется на протяжении всей партии. В первые минуты они постоянно подпитываются новой кровью (умерли, возродились, снова присоединились), но чем дальше, тем дороже обходится смерть. Убив героя, вы получите совсем немного опыта — куда важнее то, что потеряет от этого противник. Опыт, контроль ключевых точек, время, в конце концов. К концу партии сраженный герой исчезает с поля боя на целую минуту, и без него может успеть произойти очень многое.

Правила побуждают постоянно двигаться, постоянно рваться вперед. Если вы решили окопаться на базе, то, скорее всего, уже проиграли — на карте слишком много критически важных целей, чтобы позволить себе отсиживаться в глухой обороне. Когда противник забирает стратегическую точку, вы должны ему помешать. Или воспользоваться его занятостью и тоже что-нибудь отнять: победить босса, чтобы он сражался на вашей стороне, проломить вражеские укрепления вместе с осадными монстрами и так далее. Здесь постоянно приходится принимать быстрые решения. Играть, пользуясь всей картой.

Вместо одного главного поля боя в HotS несколько равноценных, и для каждого своя глобальная механика. К примеру, в Небесном храме команды стараются удержать три орудия, быстро крошащих вражеские укрепления, а в Проклятой лощине собирают подношения, чтобы отключить турели и спокойно их разнести. Влияет это прежде всего на динамику партии, но суть не меняется. Затишья редки, команды постоянно давят друг на друга, мало какой матч затягивается дольше чем на полчаса. После вдвое более длинных партий в LoL и Dota 2 это ощущается... по меньше мере свежо.

## ГЕРОИ ЗА ДЕНЬГИ

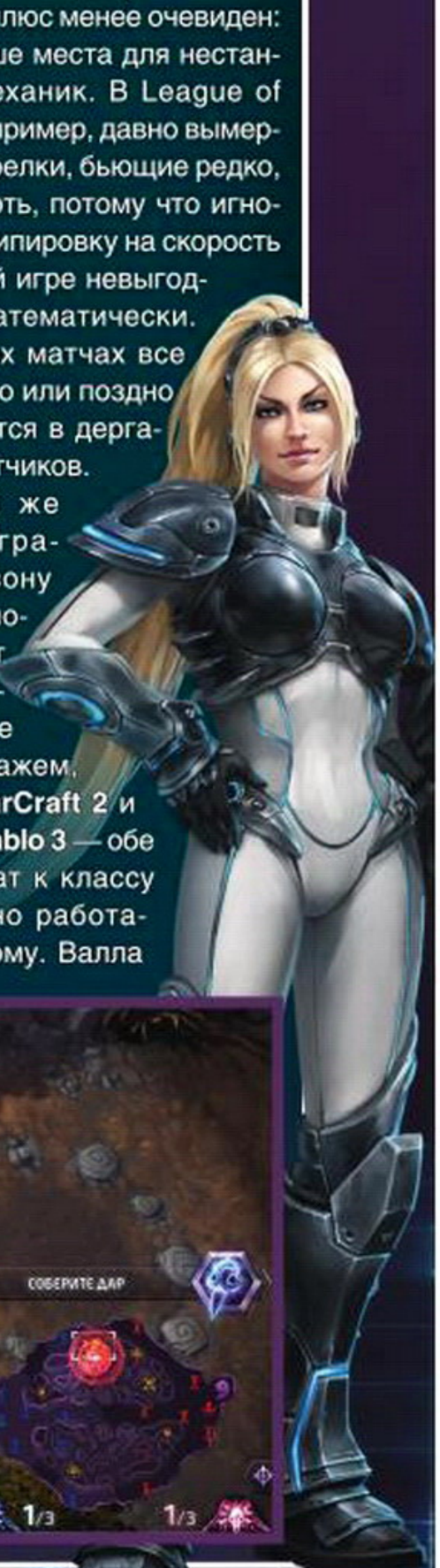
Как обычно, перед партией игроки выбирают себе героев. С ними все хорошо: они разные, они ощущаются так, как должны, и даже за самых дубовых из них интересно играть. Взять того же Мурадина. Типичный боевой каток: оглушение, прыжок, замедление по площади — чего мы там не видели. Но здесь он пропускает подготовительную фазу и сразу приступает к своей основной работе — врываться в толпу и толкаться брюхом. Это весело.

Экипировку Blizzard заменила выбором взаимоисключающих талантов. С одной стороны, такая система отсекает совсем уж неожиданные сборки и умаляет разнообразие, но будем честны: в Dota 2 и LoL такое «совсем уж» частенько перекрывается в следующем же патче. Что толку от разнообразия, если в девяти из десяти случаев собираются одни и те же «оптимальные» одежки? К тому же искать «правильную» сборку для героя, если вы впервые все это видите, — как сидеть на минном поле: вариантов сотня, но верных среди них единицы.

Таланты же сохраняют гибкость героев (у них даже финальных способностей по две штуки, на разные ситуации), и в них достаточно легко вникнуть. Все ясно: вот герой, вот чему его можно научить. Пробуйте.

Другой плюс менее очевиден: здесь больше места для нестандартных механик. В League of Legends, например, давно вымерли герои-стрелки, бьющие редко, зато насмерть, потому что игнорировать экипировку на скорость атаки в этой игре невыгодно чисто математически. В серьезных матчах все стрелки рано или поздно превращаются в дерганых пулеметчиков.

В HotS же таланты ограничивают зону ответственности, но дают что-то существенное взамен. Скажем, Нова из **StarCraft 2** и Валла из **Diablo 3** — обе принадлежат к классу стрелков, но работают по-разному. Валла



Джоанна не шибко сильно бьет, но она очень крепкая и едва ли не лучше всех вносит сумятицу во вражеские ряды. Однако врываться с ней в бой без поддержки напарников — очень плохая идея.

На некоторых картах много подобных закоулков. Но это палка о двух концах. С одной стороны, там можно спрятаться или скрыться от преследования, пользуясь узостью поля зрения противника. С другой — в таких проходах героев очень просто зажать.

методично решетит врага, Нова делает пару мощных выстрелов и ныряет обратно в тень, чтобы сменить позицию. Она именно такая, какой всю жизнь мечтала быть Кэйтлин из «Лиги», — то есть, натурально, снайпер.

Без талантов не было бы героев вроде Мурчаля. Сейчас это маленький, щуплый, но наглый мурлок, который лопается с пары ударов, но тут же возрождается из яйца, оставленного на карте. Заставьте его развивать те же параметры, что и у всех остальных, и маленький поганец резко перестанет быть особенным. Собрал предметы на выживаемость — получился еще один танк. Только с яйцом.

Некоторые жалуются на баланс: дескать, зачем брать Джима Рейнора, если можно взять Валлу, которая делает все то же самое и еще кое-что вдобавок. Но это единичные случаи. Достичь идеального уравнения в таких играх не смог еще никто, и вряд ли это когда-нибудь случится. Тектонические сдвиги в балансе — обычное дело, а для едва вышедшей в народ игры HotS на удивление ровная. Если какой-то герой рвет вас на тряпочки в одиночку, значит вы что-то делаете не так.

С чем действительно беда — герои дорогие. Как обычно, есть еженедельно меняющаяся «бесплатная» подборка, но остальных приходится открывать, и если нет желания копить, то каждый персонаж может влететь рублей в триста-пятьсот по нынешнему курсу. Правда, обойтись внутриигровой валютой тоже реально: к тому моменту, когда открылись рейтинговые игры, у меня уже набралась необходимая пачка из десяти героев, за которых мне интересно играть. Планируйте расходы, и все будет хорошо.

■■■

Проблема большинства игр про героев и арены — они сами не знают, чего хотят. Вернее, ясно, что хотят они денег и славы, но это довольно-таки скверный бизнес-план. Недаром молодым и перспективным советуют: прежде чем начинать свое дело, определите, какую проблему оно должно решать.

Heroes of the Storm решает многое. Она снижает порог вхождения (сохраняя высокий потолок), отнимает меньше времени и ставит крест на до сих пор популярной у некоторых точке зрения «команда — это я». Она, в конце концов, заполняет пустоту в сердце каждого из четырех уцелевших фанатов The Lost Vikings вовремя подогнанным фансервисом.

И, кроме всего прочего, это отличная игра. Dota 2 и League of Legends она вряд ли вытеснит, но, как и **Smite**, место рядом найдет наверняка. ■

Если вы захватите лагерь наемников в лесу, они помогут вам крушить вражеские укрепления. Но делать это стоит в нужный момент, потому как помешать им нанести существенный урон не очень сложно. А вот если надо отвлечь противника — это другое дело.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

## ДОЖДАЛИСЬ?

*Компактная, но насыщенная командная война, в которой стратегия преобладает над тактикой, а «коммунистический» подход к командным ресурсам давит одиночек на корню. Очень умный взгляд на жанр, однако что-то подсказывает, что следующей такой игры земля не выдержит.*

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 8

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 9

## РЕЙТИНГ

# 9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

Павел Бажин

# ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

## Как интегрируют сетевой режим в одиночную игру

В этом выпуске мы разберем, пожалуй, один из самых популярных игровых трендов за последние несколько лет. Игры на консолях из чистого сингла постепенно перешли в социальный опыт и делают упор на мультиплеер, поэтому мы попытаемся выяснить, как работает интеграция сетевого и одиночного режимов, на нескольких ключевых примерах.

В 2013 году издатели пытались скрыть свое намерение отправить всю консольную аудиторию в онлайн под дулом пистолета. И только Microsoft решила не миндальничать и сказать все как есть, за что и поплатилась. *Фото: Сергей Галенкин*

### Насильно мил не будешь

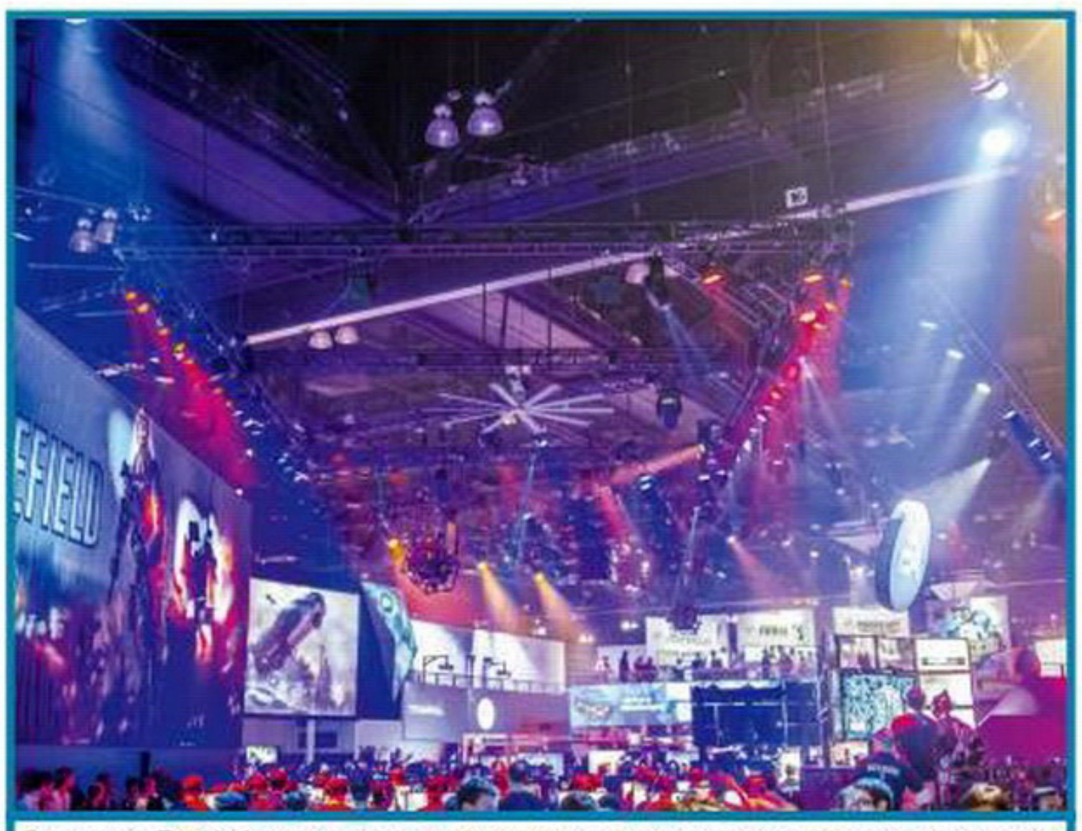
Было время, когда консольные игроки со всего мира с восторгом и нетерпением ждали анонса приставок восьмого поколения — Xbox One, PS4, Wii U. Ловили каждый слух, мечтали о том, как изменится с их приходом игровой мир. И только издатели ожидали этого момента скорее с ужасом, чем с надеждой. Потому что надежд особых не было, а ужасов — вот они, сколько угодно. Например, с одной стороны стоит куча аналитиков, трясет бумажками и уверяет, что игры с одиночными кампаниями скоро вымрут, а все деньги утекут в онлайн. С другой стороны стоит большая часть консольной аудитории, показывает кукиш и хором заявляет, что онлайн им и даром не нужен и что туда они пойдут только под дулом пистолета.

И как, спрашивается, в таких условиях работать? Кого слушать? Смелая и решительная **Microsoft** решила идти по пути шоковой терапии и сразу кинуть игроков в пучину онлайна. Мол, сначала покричат, зато быстро привыкнут. Однако, как мы все хорошо помним, игроки к идее превратить Xbox One в аналог Steam отнеслись, мягко говоря, негативно. Они не только начали орать, но еще драться, царапаться и кусаться, причем весьма больно. С тех пор Microsoft так и ходит вся покусанная, обклеенная пластырем, и старается игроков без надобности больше не провоцировать.

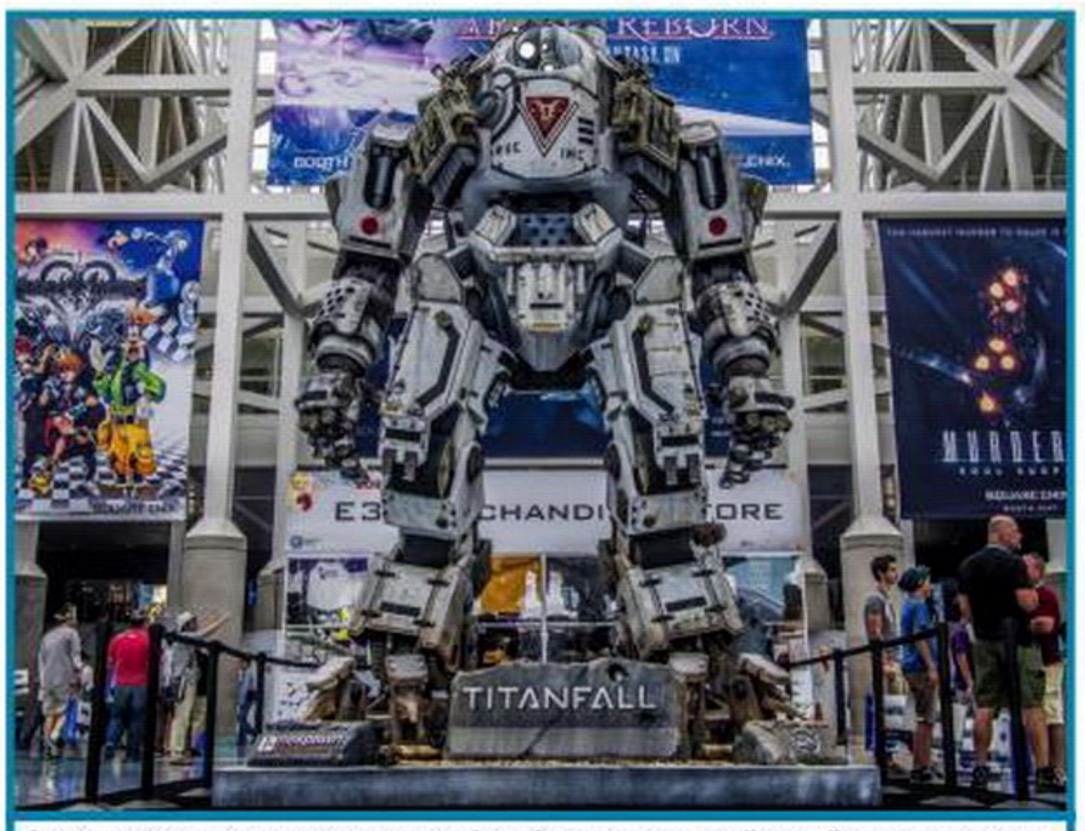
Другие издатели, в том числе и **Sony**, оказались куда умнее. Они знали, что все самые лучшие и добрые отношения основываются на вранье, поэтому решили, что в данной ситуации лучшим выходом будет сочинить для игроков какую-нибудь сказку, чтобы консольные игроки сами захотели сходить и посмотреть на онлайн, а если бы и не захотели, то хотя бы не слишком упирались, когда их туда все-таки поведут.

Сказку поручили сочинять самым выдающимся сказочникам современности — то есть маркетологам. А те решили не выдумывать велосипед и действовать в соответствии с древним принципом «чем больше ложь, тем скорее в нее поверят». Начиная с E3 2013 на умы консольных игроков началась полномасштабная пиар-атака: каждая вторая игра говорила о слиянии одиночной игры и мультиплеера, бесшовном переходе между режимами и органичном совмещении сюжетного геймплея с радостями игры с живыми людьми.

**DriveClub**, **Need for Speed: Rivals**, **Watch_Dogs**, **Tom Clancy's The Division**, **Get Even**, **The Crew**, **Destiny**, **Titanfall**, **ZombiU** и даже **Miiverse** — везде, где только можно, пиар-менеджеры рассуждали о революционном мультиплеере. Мол, раньше он был страшным и непонятным, суровые «папки» оби-



Выставка E3 2013 дала понять, что игровая индустрия всерьез взялась за создание принципиально нового класса игр, одиночно-мультиплеерных гибридов. Но тогда на это мало кто обратил внимание. *Фото: Сергей Галенкин*

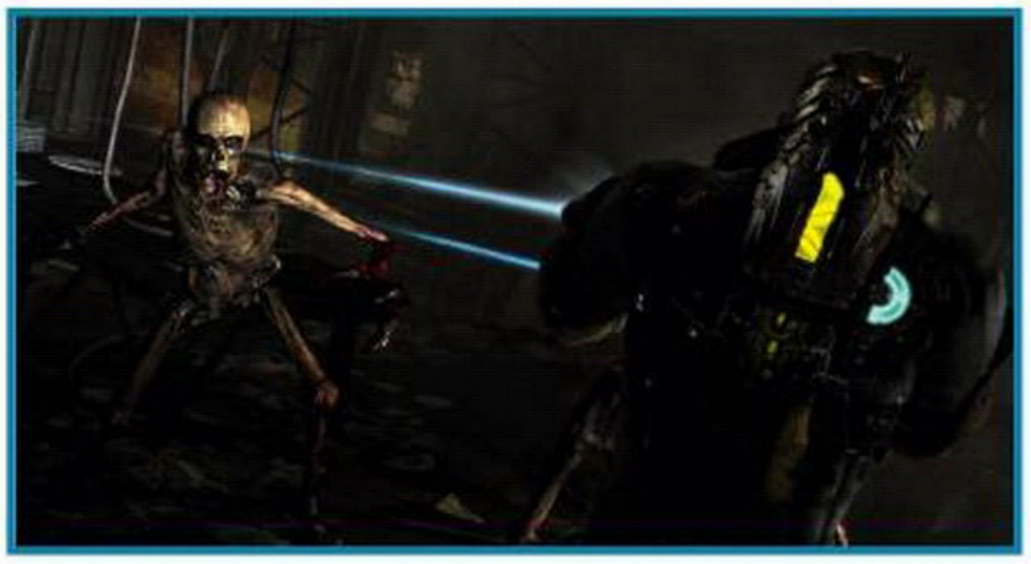



О том, насколько жестко ведется борьба за консольный онлайн, можно судить по уровню рекламы. Titanfall возила фигуру титана в полный рост, а на пиар Destiny потратили несколько сотен миллионов баксов. *Фото: Сергей Галенкин*

# В поисках компромисса

Индустрия давно начала готовиться к уходу в онлайн, правда, поначалу это получилось на редкость топорно. В 2010 году глава EA Games Фрэнк Гибо решительно утверждал, что компания не намерена больше делать игры по старинке: «Сюжетная кампания, 25 часов геймплея, вываливаешь на прилавки коробки с дисками — и все, свободен! Я думаю, что время, когда это срабатывало, уже закончились. А теперь есть онлайн. Все новшества и вся движуха сейчас именно там». Спустя три года исполнительный директор Питер Мур подлил масла в огонь, заявив, что игроки сами хотят быть в онлайне и что студия готовится добавить микроплатежи во все основные игровые серии.

В итоге даже PC-игроки подняли настоящий бунт, заклевав микроплатежи в **Dead Space 3**. После этого издательство уже не старалось делать



резких заявлений о светлом будущем онлайна и начало пиарить идею «совмещения» режимов. А как все это сказалось на самих играх, узнаем по мере их выхода — возможно, EA изменила свою политику не только на словах, но и на деле.

жали там бедных новичков, но теперь все будет по-другому! Вы будете играть в онлайне с живыми людьми, и это будет настолько же круто, как играть одному. Там будет сюжет и все, что захотите. Попробуйте один раз, вам обязательно понравится!

Наиболее наивные блогеры и журналисты уже начали писать заметки в духе «Исчезнут ли одиночные игры на консолях нового поколения?», однако игроки сразу заподозрили неладное. Слишком уж туманно звучали сладкие обещания разработчиков. Теперь, по прошествии двух лет, можно вспомнить, с чего все началось и чем же все в итоге закончилось...

## Кому нужен онлайн

Начало XXI века стало эпохой расцвета онлайновых игр. Настоящую выгоду от появления новинки получили не игроки, а разработчики, которым развитие интернета принесло вполне конкретные преимущества.

Например, создание многопользовательской игры оказалось относительно дешевле, чем одиночной! Наличие живых игроков позволяло экономить на скриптах, кат-сценах, сюжете, искусственном интеллекте, позволяло ограничить число игровых локаций и радикально продлить время игры.

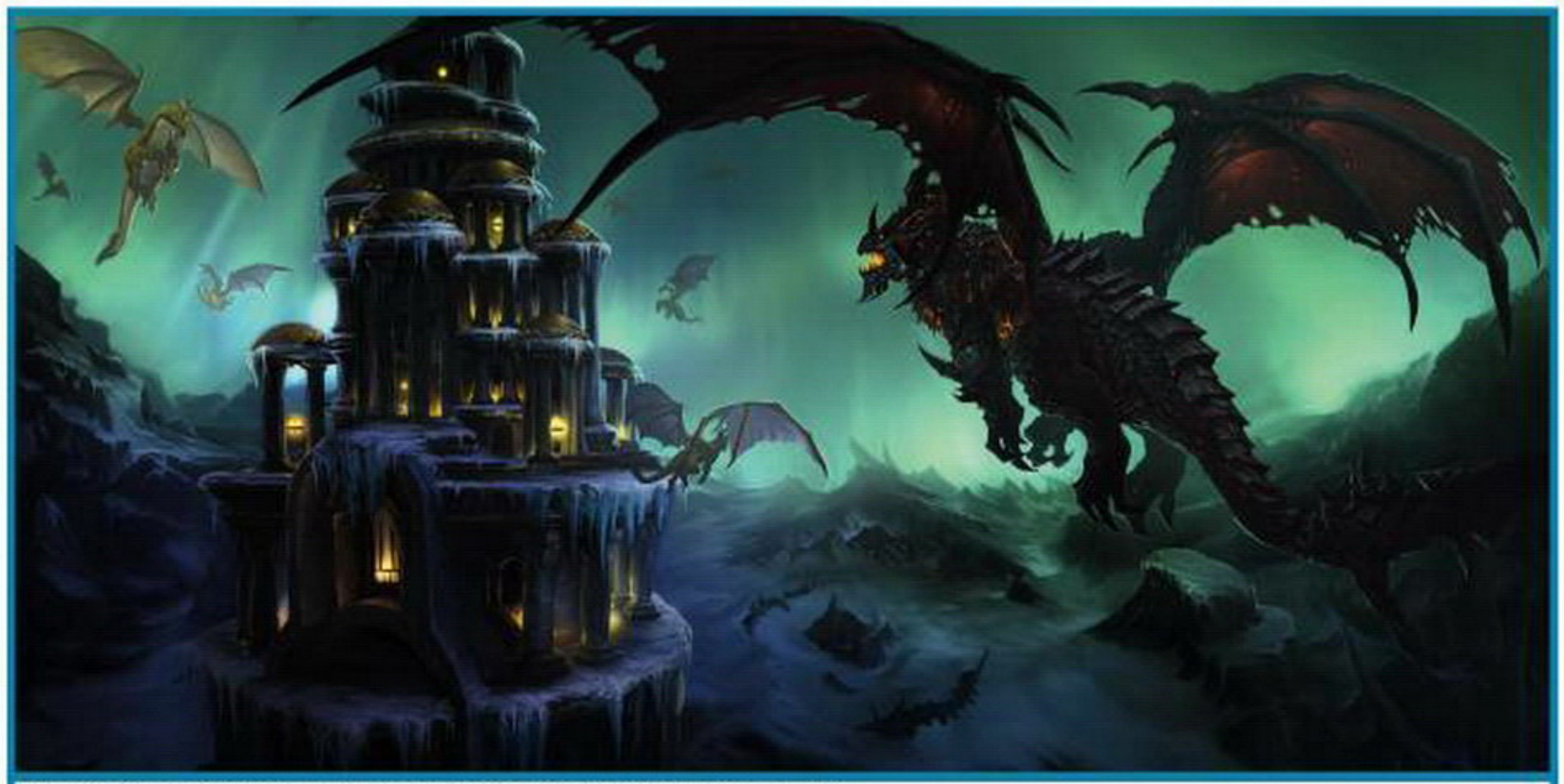
Дорогущий культовый блокбастер можно пройти за десять часов. На тот же бюджет можно создать MMO, способную увлечь игроков на годы (наглядный пример — любая популярная сессионка). Еще один плюс — для MMO можно было выпускать новый контент целый десяток лет, не меняя движка и даже не особо заботясь о переделке графики (наглядный пример — World of Warcraft). В этом есть и минус: не все MMO выдерживают конкуренцию, большинство просто угасает.

Еще одним преимуществом постоянного онлайна стала живая обратная связь с игроками. Мы писали об этом в статье «Игроки под микроскопом» (Игромания №9/2014): разработчики получили возможность ставить на игроках эксперименты, тестируя их реакцию на разнообразные нововведения. Там, где разработчикам традиционных игр приходилось зарабатывать потом и кровью, сочиняя эпичные драмы и умопомрачительные сюжетные повороты, создателям онлайновых игр было достаточно создать крепкое геймплейное ядро. Изучение психологии игроков помогало оптимизировать расходы на разработку. Например, выяснилось, что производить топовый контент в большинстве случаев просто невыгодно. Он хорошо влиял на репутацию игры, только многие игроки уходили раньше, чем успевали до него добраться. Гораздо выгоднее было производить контент для всех и использовать его многократно, заставляя игроков возвращаться на знакомые им локации десятки и сотни раз. На фоне MMO традиционные игры начинали выглядеть как образец неэффективной траты средств, потому что делали все ровным счетом наоборот — вываливали на игрока кучу первоклассного контента, а затем отправляли его восвояси.

Пока бюджеты игр были маленькими, все было в порядке. Шестьдесят долларов, которые платил игрок, хватало с лихвой. А затем стоимость разработки начала расти. В то же время инфляция сделала 60 долларов не такой уж большой суммой. И поднять ее было нельзя — демпинг со стороны инди-игр и мобильных проектов не позволял взвинчивать цены.

В итоге сюжетные игры для одиночного прохождения оказались в настоящей осаде. Что, заголовки в духе «Исчезнут ли

**Left 4 Dead породил бум кооперативных игр, но, увы, на качестве кооперативного режима для одиночных игр этот бум сказался мало. Только сейчас индустрия начинает пробовать новые подходы к организации совместной игры.**



**Если в обычной игре локацию можно пробежать за десять минут, то в MMO можно будет прогнать по ней игрока сотню раз. Теперь этот трюк пытаются провернуть и в одиночных играх.**

одиночные игры на консолях нового поколения?» кажутся теперь вам не такими уж глупыми и наивными? Да, нервное было время. Только сейчас мы начинаем понимать, что одиночным играм ничего страшного не грозит, а кризис был вызван лишь переходным периодом, когда массовый рынок для подобных проектов исчез, а нишевый рынок еще не достаточно подрос, чтобы удовлетворить их бюджетные аппетиты. И только сейчас одиночные игры начинают учиться жить в новых условиях: экономят деньги, повышают эффективность работы, изучают вкусы своей аудитории, осваивают новые технологии.

Однако несколько лет назад все это было не слишком очевидно. Многие всерьез считали, что наступает эпоха Большого Онлайна, и такие мысли вызывали среди разработчиков тревожные настроения, местами переходящие в панику. Мало кому понравится перспектива оказаться без работы. Поэтому идея выведения одиночно-многопользовательских гибридов появилась задолго до выставки E3 2013…

Разработчики Brink говорили, что поставили перед собой задачу: сделать дизайн таким, чтобы игру можно было узнать по любому скриншоту. Похоже, они чувствовали, что дальше красивых скриншотов дело не пойдет…

## Первый опыт

Казалось бы, все просто. Нужен сюжет, нужен онлайн? Так пусть люди проходят этот сюжет толпой! И действительно, первой реакцией индустрии на рост популярности онлайна стала попытка продвижения кооперативного режима. На гребне успеха **Left 4 Dead** даже возник мини-бум на кооперативные игры, который, правда, довольно быстро закончился. Проблема заключалась в том, что онлайновый кооператив оказался слишком злым.

Игроку требовалась хорошая команда, масса свободного времени, а игру даже на паузу поставить нельзя было, чтобы до туалета сходить. В то же время совместная игра катастрофически разрушала атмосферу происходящего. Веселые пострелушки с друзьями — это можно. А если хотите погрузиться в игровой мир и прочувствовать его атмосферу, тут лишние участники и суета могут лишь навредить.

Разработчикам проблем тоже добавлялось. Адаптировать игру одновременно и под одного человека, и под четырех — та еще задачка. Попытки усидеть на двух стульях ничем особо хорошим не закончились, так что теперь кооператив в игре либо чисто номинальный, слабо использующий возможности взаимодействия персонажей, или же чисто сетевой, в духе **Left 4 Dead**. В послед-

Плохую репутацию онлайновым играм создали в первую очередь бесплатные MMO. Вместо того чтобы повышать качество, многие разработчики предпочли начать отрабатывать на игроках коробку Скиннера.

Кризис и изоляция японского рынка, возможно, сослужили From Software хорошую службу. Они не использовали опыт западных разработчиков, и это позволило им создать хардкорный и оригинальный Demon's Souls.

# Консольные игры надо изобретать заново

Бывший глава EA, а ныне глава **Unity** Джон Ричителло считает, что главная проблема нового поколения игровых консолей — в недостатке инноваций. И что для настоящего успеха им необходимо отказаться от привычного геймплея, предложив игрокам что-то новое. «Консольным играм отчаянно требуется заново изобрести все, что связано с игровой механикой. Мы играем в одни и те же игры начиная с 1997 года, когда была изобретена трехмерная графика. И с тех пор основы геймплея так и не изменились. Есть, конечно, определенные новшества — например, команда Titanfall проделала очень неплохую работу. Зато **BioShock Infinite** не показал ничего нового. Это был потрясающий мир, в котором хотелось жить. Но в нем не было ничего по-настоящему инновационного», — считает Ричителло. Интересно, что он противопоставил классической игре именно гибридный сетевой шутер, один из тех, о которых мы рассказываем в этой статье.

нем случае жертвой оказывается сюжетная кампания.

Можно сказать, что кооперативный геймплей органично соединил в себе фундаментальные недостатки как одиночной, так и сетевой игры, и хотя в таком виде он нашел огромную массу фанатов (есть люди, которые считают, что играть в одиночестве — это все равно как пить без собутыльников), игровая индустрия хотела чего-то иного. Она хотела объединить достоинства, но уж никак не недостатки! Ведь главной задачей было завлечь в совместную игру угрюмых одиночек, а любителей кооператива со списком контактов в сто человек агитировать за онлайн и так не требовалось.

Идеи витали в воздухе, но первым, кто озвучил их вслух и попытался реализовать, стала студия **Splash Damage**. Десять лет они сотрудничали с **id Software**, делая контент для сетевых режимов, а затем решились на первый самостоятельный проект, шутер **Brink**. Возможно, кто-то еще помнит его яркий визуальный стиль и рекламную кампанию про квадриллионы вариантов кастомизации персонажей. Зато рассказы разработчиков о том, что Brink станет настоящей революцией, объединив одиночную и сетевую игру, наверняка уже успели подзабыться. Хотя бы потому, что ничего похожего мы так и не увидели.

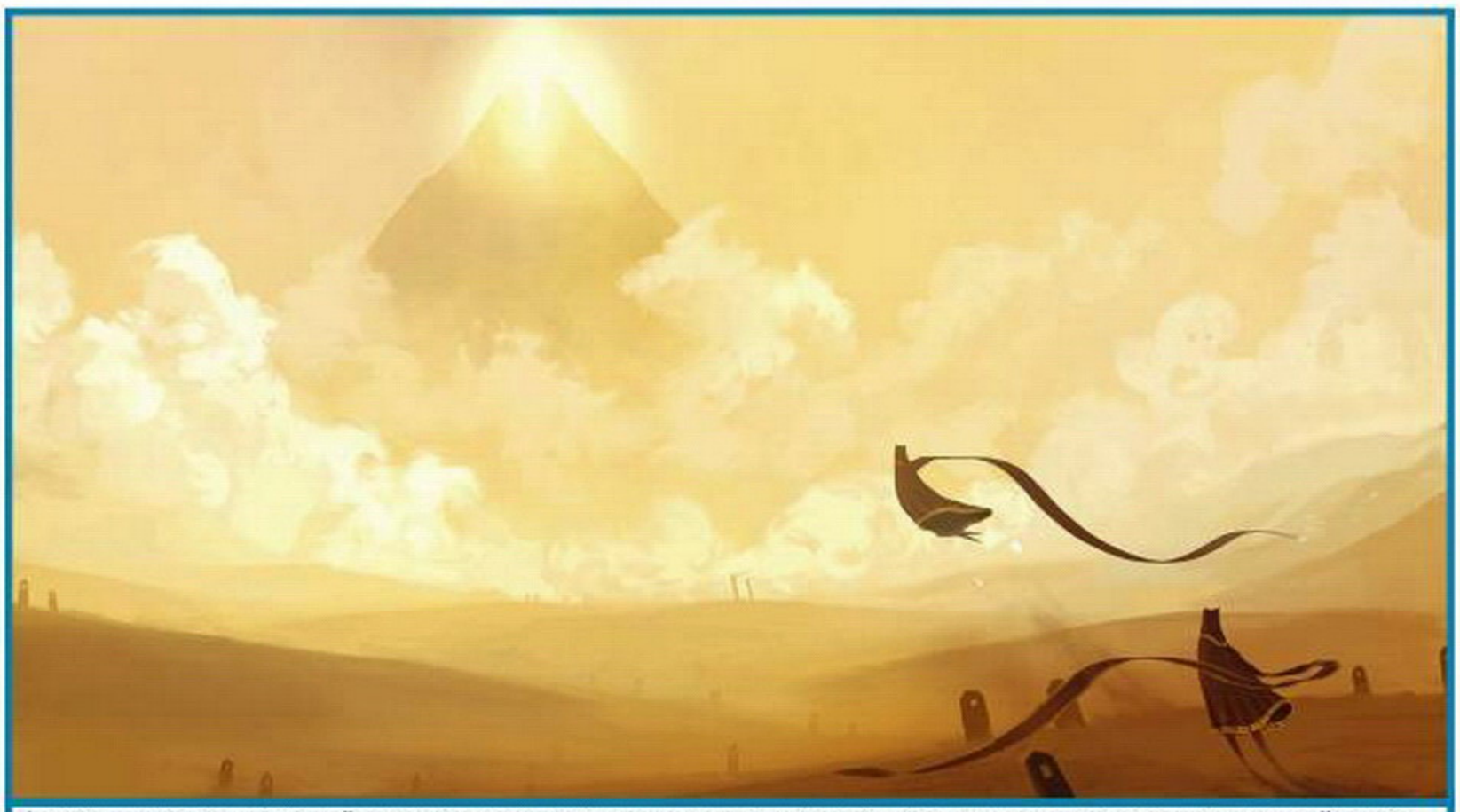
Вместо революции игроки получили обычный онлайновый шутер, перед началом матча в котором показывалась кат-сцена, которая уже на третьем просмотре начинала больше раздражать, чем забавлять. А одиночный режим вообще был прикручен для галочки, будучи созданным на базе все того же мультиплеера. Обманули? Да, обманули, но сейчас нам интереснее разобраться в причинах обмана, чем спустя четыре года после релиза вновь гневно трясти кулаками в сторону разработчиков.

Если подумать, у студии просто не было выбора. В 2011 году отношение к онлайновым играм было довольно негативным и чисто онлайновый шутер от малоизвестной команды имел не слишком много шансов на успех. Тем более если его сделали онлайновым в первую очередь из-за желания сэкономить: денег на то, чтобы полноценно показать историю гигантского тонущего корабля-государства, у разработчиков просто не было. И тогда ушлые маркетологи решили продать игру тем, для кого она не предназначалась, то есть поклонникам сюжетных игр. Ведь многие покупают игру исключительно по скриншотам и краткому описанию, а для такого случая у Brink имелись и запоминающийся дизайн, и интригующая сюжетная завязка, и сладкие увещевания пиарщиков.

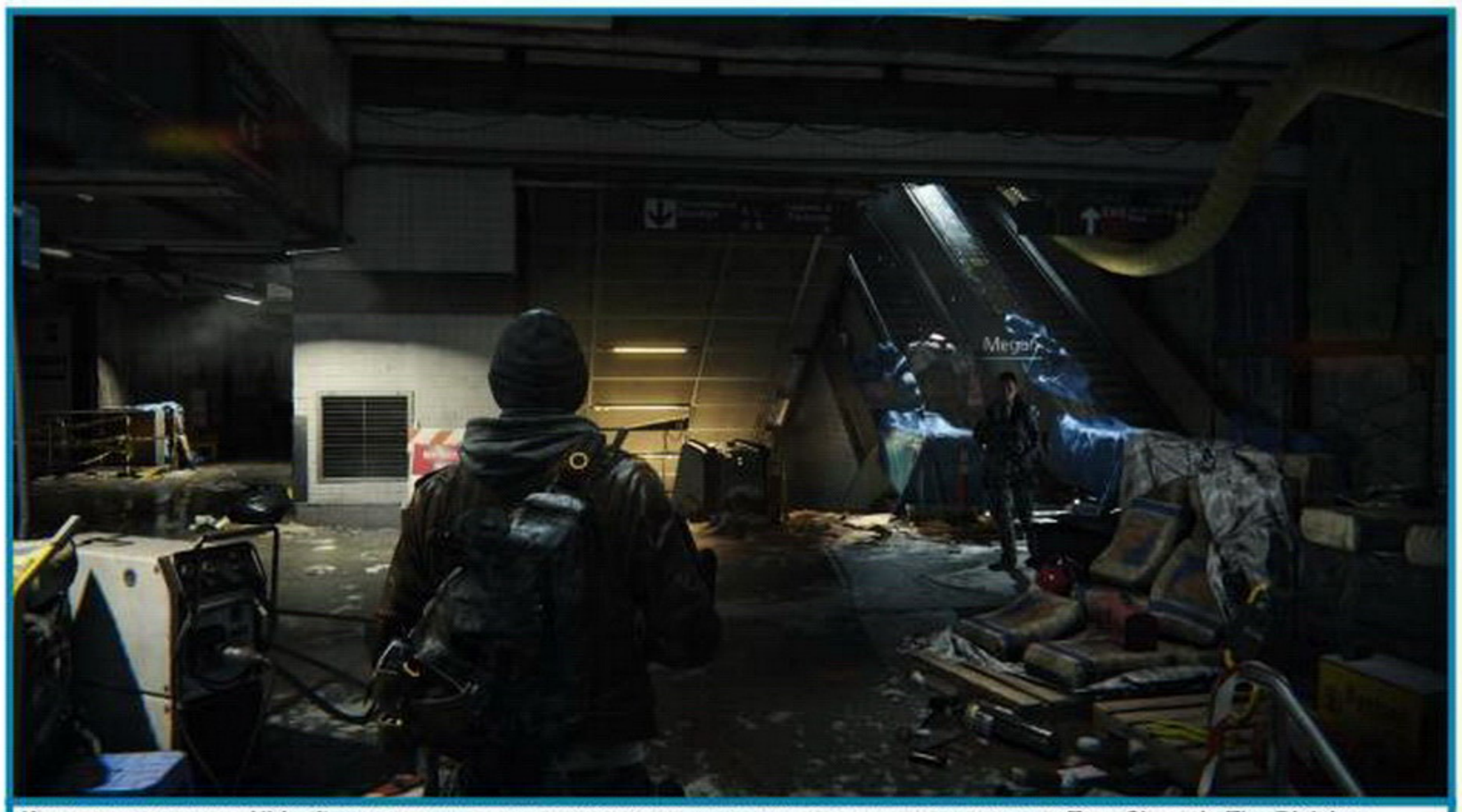
Спросите, откуда взялся негатив к онлайновым играм, который заварил всю эту кашу? На этот счет у нас есть своя гипотеза. Ранее мы уже писали, что новые рынки часто превращаются в пузыри: всеобщий ажиотаж привлекает все новых и новых разработчиков, на рынке становится тесно, конкуренция растет, доходы падают, туда по инерции продолжают прибывать все новые и новые любители халявы. Пузырь надувается до предела и лопается — оставляя в живых только сильнейших.

Вот только в каждом конкретном случае бывают нюансы, и с онлайновым рынком все получилось не так драматично. Порог вхождения туда был изначально высок. Сначала разработчиков ограничивала стоимость серверов и техподдержки, затем высокая конкуренция. По-

**В Dark Souls места смерти других игроков стали отличным показателем PvP-активности в локации: если видите призрак, который перед смертью бегал кругами, уклонялся и непрерывно атаковал, значит, по его душу пришли вовсе не NPC.**



**Journey показала, что онлайновые возможности можно и нужно использовать для дополнения одиночного геймплея, а не для его разрушения. Ведь порой важно лишь ощутить дружескую поддержку и этого уже будет достаточно.**



Каждая новая игра Ubisoft совершенно непредсказуема, поэтому гадать о перспективах Tom Clancy's The Division — занятие бесперспективное. Но увидеть гибридный онлайн от Ubisoft будет очень интересно.

этому лечебного взрыва пузыря, выметающего с рынка всех трэшеделов и прокладывающего путь серьезным компаниям, так и не произошло. Они там были изначально — и (естественно) сами не удержались как следует побаловаться выпуском трэша.

Все это создало большой негатив в отношении онлайновых игр, даже на PC. Тем не менее PC еще повезло. Издатели насильно выкинули эту платформу в онлайн, сочтя неприоритетным рынком и перестав баловать вкусными новинками. То есть, по сути, применили ту самую шоковую терапию, которую позже попыталась применить Microsoft в отношении консольной аудитории.

В тот раз шоковая терапия действительно сработала. PC-фанаты обозлились на крупных издателей, дав стимул развитию инди-студий, да и приходу бесплатных игр не слишком сопротивлялись, хотя и ругали их на чем свет стоит. Однако для нежных и избалованных консольщиков этот способ оказался неподходящим….

## Новый подход

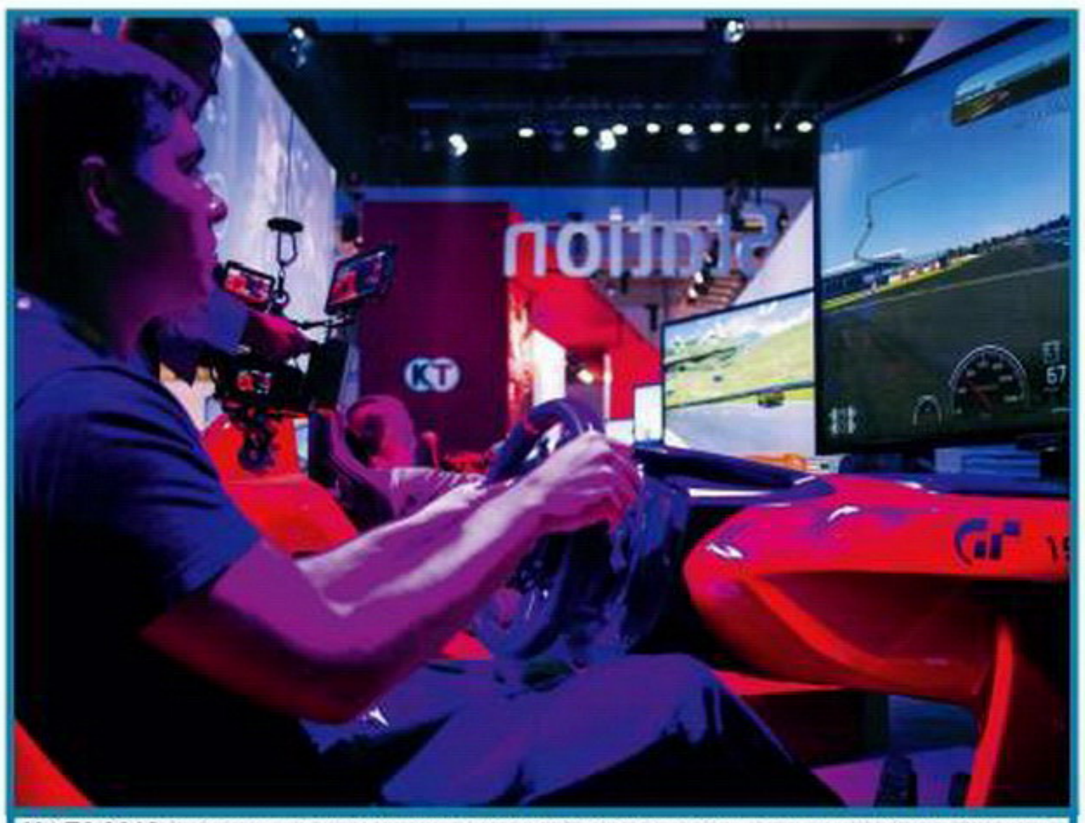
«Эксперимент» Brink был скорее выражением отчаяния, нежели серьезным экспериментом. Но параллельно с Brink опыты в этой области вели серьезные студии, которые действительно пытались создать нечто совершенно новое. В первую очередь стоит отметить японскую компанию **From Software**, которая хорошо понимала, что ее игроки хотят поиграть в сюжетный экшен и не будут рады, если начать навязывать им мультиплеер.

Их эксперимент получился максимально ненавязчивым: в **Demon's Souls** и **Dark Souls** на месте гибели других игроков появлялись лужи крови, и, наступив на нее, можно было увидеть несколько последних секунд жизни убитого. Кроме того, призраки иных игроков могли указывать на скрытые проходы и тайники. Это помогало избежать опасностей и вносило дополнительный элемент в атмосферу игры.

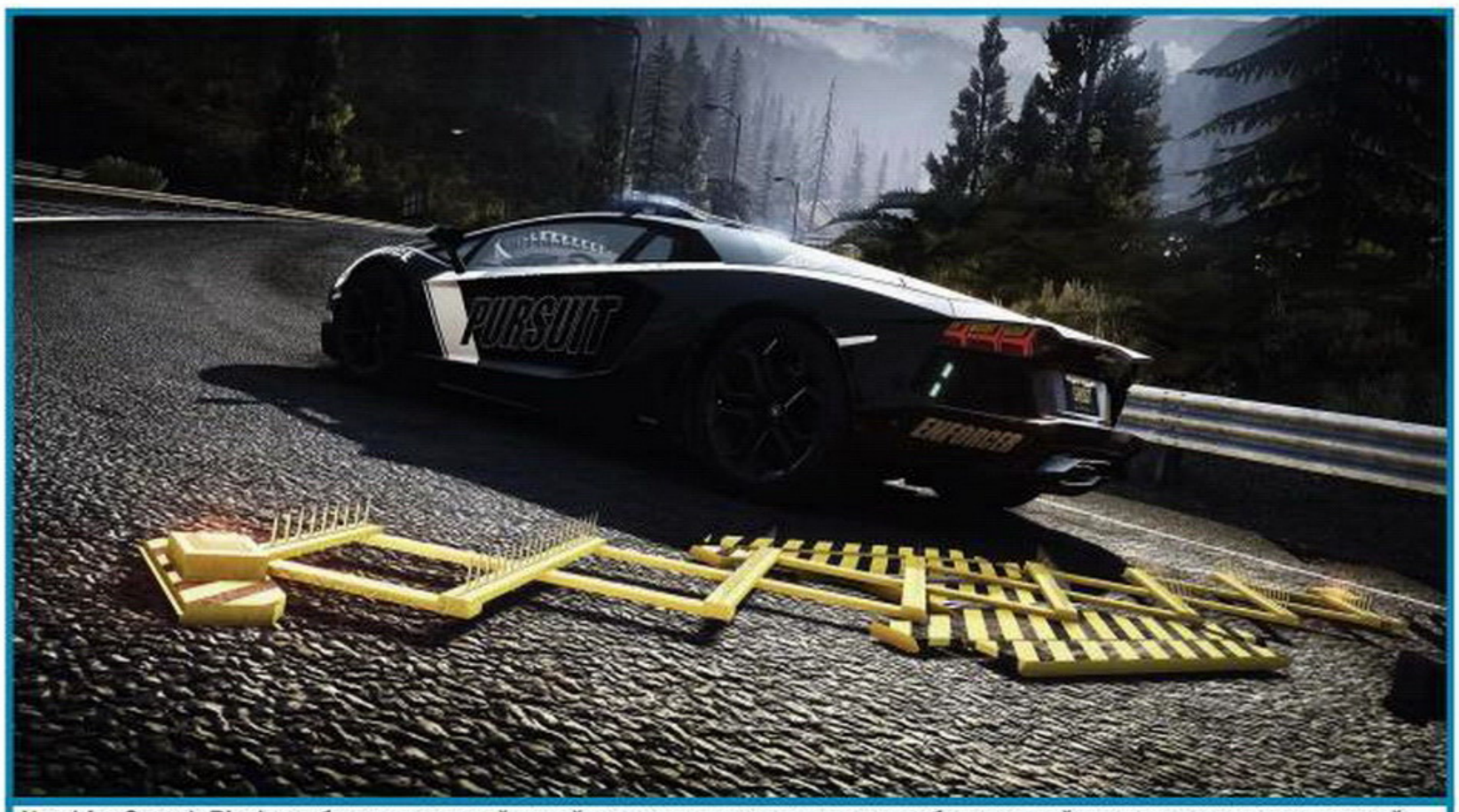
Дальше интереснее. В этих играх нет никаких лобби — только костры, возле которых можно было найти помощь от дружелюбных призраков из других миров или, наоборот, нарваться на дуэль. Но главная особенность — это возможность вторгаться в чужие миры и в качестве призрака вести бой с его хозяином. Кто-то фармит себе спокойно локацию, и тут вдруг выскакиваете вы… ну а дальше как получится. Казалось бы, это принудительное PvP! Нет, все совсем наоборот.

Вместо того чтобы навязывать PvP, разработчики сделали эту возможность опциональной: выполнил все игровые условия — можешь начать рисковую игру, проверить себя в битве с другим игроком. И все это без отрыва от сюжетной кампании, в рамках игрового мира.

Еще одним интересным экспериментом стала **Journey**, которая идеально совместила сингл и онлайн. Несведущие игроки далеко не сразу догадывались, что идущие рядом с ними фигуры не просто часть антуража, а такие же живые люди, играющие в ту же самую игру. Да и как тут догадаться, если нет ни имен, ни даже возможности пообщаться, только лишь бессловесный крик позволяет привлечь внимание и получить помощь. Такой вот кооператив, изящно интегрированный в одиночную кампанию. Красиво, интересно, дает игрокам массу эмоций, но… Вы ведь еще не забыли, зачем издателям понадобился онлайн? Чтобы зарабатывать!



На E3 2013 создатели автосимуляторов соревновались за внимание журналистов: специальные стенды, сияющие суперкары на подиумах… Надежд было много, но, увы, место короля аркадных гонок до сих пор остается вакантным.
*Фото: Сергей Галенкин*



Need for Speed: Rivals не была идеальной игрой, но надо признать, что разработчики действительно сделали первый шаг на пути объединения режимов. Посмотрим, сумеет ли сделать новая NFS второй шаг.

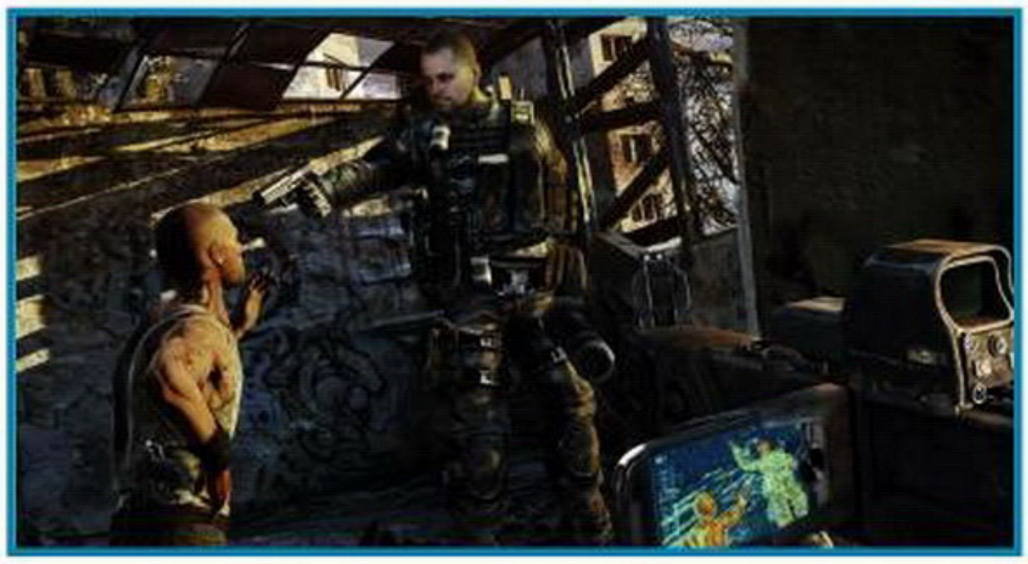
## Смена поколений

В 2013 году были анонсированы PS4 и Xbox One, а выставка E3 2013 стала местом, где публике провозгласили новый тренд на создание гибридных игр. Наиболее активными оказались разработчики автосимуляторов. Серия **Need for Speed** дала слабину, открыв конкурентам возможность отхватить жирный кусок

## Перспективные гибриды

В ближайшее время выходит еще несколько игр с интеграцией онлайна — хорошо известный Tom Clancy's The Division и чуть менее известный шутер Get Even. Честно говоря, проект **Ubisoft** настолько же грандиозен, насколько и непонятен. Тут вам и спецклиент для мобильных, и сюжетная часть, и попытка скрестить открытый мир и механику шутера с укрытиями, да еще инновационный кооператив, который внезапно может превратиться в PvP. Даже разработчики Destiny, при всем его безумном бюджете, не рискнули особо экспериментировать, сделав традиционный FPS с фармом локаций и рейдов. Так что Ubisoft в очередной раз готовится выпустить на рынок темную лошадку.

Get Even, напротив, предлагает простую, понятную и весьма перспективную идею «встречного мультиплеера». Игрок выполняет самую обычную одиночную миссию, вот только иногда очередной противник, вместо того чтобы



покорно умереть, начнет показывать чудеса сообразительности. Просто потому, что им управляет живой человек, который точно так же играет в свою собственную игру. Кто именно бот, а кто человек — непонятно, поэтому оба игрока выполняют друг для друга роли этакого «босса уровня», что добавляет игре напряжения.

этого вкуснейшего рынка. Need for Speed: Rivals, **Forza Horizon 2**, DriveClub, The Crew — целая толпа создателей автосимов гордо заявила, что они героическим усилием объединили одиночный и сетевой режим воедино.

Почему именно автосимы проявили такое рвение? Да потому, что для них это было легче всего. Автосимуляторы никогда не имели одиночных кампаний в привычном понимании этого слова. Сюжет здесь настолько не нужен, что даже чисто офлайновые игры часто им пренебрегают, а гоняться с грамотным искусственным интеллектом (как, например, в **FlatOut**) может быть даже интереснее, чем с живыми людьми.

Первым финишировал Need for Speed: Rivals, и его пример внушал осторожный оптимизм. При всех своих недостатках, игра предложила действительно интересный гибридный режим. Суть его была проста: всех игроков раскидали по мини-шардам на шесть человек и… И, собственно, все. Получилось очень даже неплохо. Боты выступали в качестве «мяса», а живые люди периодически добавляли в геймплей «перчику». Жесткий лимит на количество игроков не позволял им начать портить друг другу жизнь и превращать гонку в хаос — в большом открытом мире шестеро случайных человек пересекались не слишком часто.

Однако на этом позитив закончился. Вышедшие в 2014 году конкуренты доказали, что даже скромные успехи Rivals по части объединения режимов можно считать большим достижением. В Forza Horizon 2 разработчики просто устранили лобби, сделав организацию сетевой игры более удобной, а заодно объединили статистику, прогресс достижений и набор машин. DriveClub, обещавший не только «стирание границ» с мультиплеером, но и революцию в сетевых играх вообще, дал возможность только совместно зарабатывать условные очки и бить чужие рекорды на отдельных участках трассы.

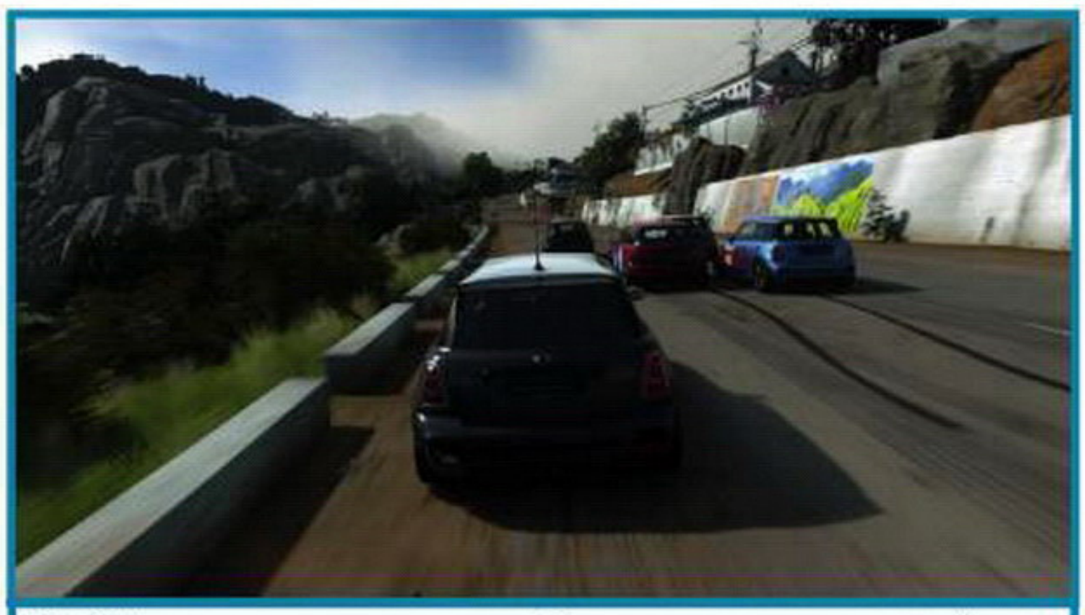
Создатели The Crew подошли к делу более творчески, выпустив ММО. Ну да, сетевая и социальная часть оказалась здесь круче всех. Да, в одиночку играть тоже можно — квесты там, ачивки, все такое. Но, ребята. Это структурно же ММО, только про машины. А мы ищем совсем другое!

Итого: только разработчики Need for Speed: Rivals сумели нащупать верный путь. Они сделали мультиплеер, который не раздражал одиночных игроков, но в то же время мог подарить им незабываемые моменты встреч с настоящим противником. Если индустрия не смогла осилить объединение режимов даже в автосимах, где они и так были похожи как братья-близнецы, что говорить об обычных играх?

### Настоящий экзамен

Titanfall, «новая игра от разработчиков **Modern Warfare**», также взяла на вооружение лозунг о «стирании границ». Правда, разработчики поступили умнее, сразу прояснив, что собираются делать чисто онлайновый шутер, а от одиночной игры возьмут лишь структуру построения миссии. Вышло схематично: экспозиция, потом предсказуемая перестрелка, в результате которой одна из команд должна была спастись на шаттле.

Максимальное количество игроков было всего 12 человек, по шесть на команду, но недостаток живых людей успешно компенсировали ботами в режиме Attrition.



**DriveClub оказался так плох, что разработчики сначала взяли лишний год на доработку игры, а затем еще девять месяцев на выпуск бесплатной версии. Какая уж тут революция в мультиплеере, саму игру бы сделать!**

**Как простая гонка Forza Horizon 2 получилась просто отличной.**

Даже самые умелые маркетологи не могут выдать ММО за одиночную игру. Хотя они очень старались.

Персонажи под управлением AI создавали суматоху на поле боя и давали новичкам шанс помочь своей команде — за убийство ботов начислялось немного очков.

Затея была интересной. Разработчики хорошо сумели понять психологию консольных игроков, чурающихся онлайна. Не сэкономь **EA** на одиночной кампании, кто знает, может быть, получился бы хит.

В отличие от EA, **Activision** пошла ва-банк. На создание и раскрутку Destiny она потратила, по некоторым данным, до полмиллиарда долларов. Результат получился неоднозначный. С одной стороны, маркетологи в очередной раз перестарались с обещаниями, говоря, что живые игроки будут вплетаться в геймплей так прозрачно, что станут подобием NPC в сюжетных играх. С другой — Destiny действительно сумела максимально сблизить режим одиночного и кооперативного прохождения. Разработчики не просто убрали лобби, сделав процесс создания команды частью геймплея. Нет, они поступили умнее.

Destiny по своей сути ММО, а значит, важной ее частью является гринд и прокачка. Не самые веселые вещи, которые убрали в конец игры. Сначала ты прекрасно играешь в одиночку. Однако постепенно сложность нарастает — и сама собой приходит мысль, а не воспользоваться ли чьей-то помощью? На самом деле, конечно, мысль приходит не сама собой. Стада таких же одиночек-игроков, встречающихся на каждом шагу, довольно настойчиво намекают на возможный вариант действий. И позвать их к себе в команду можно парой нажатий кнопок.

И вот тут-то Destiny показывает себя молодцом. Поначалу хватает команды из двух человек. Взаимодействие почти нулевое, разве что весьма полезно бывает воскресить павшего товарища. Даже для ненавистника онлайновых режимов это не слишком тяжкий труд. Зато присутствие живого человека кардинально меняет игру: качаться становится легче, веселее, появляется элемент непредсказуемости. Вот и наш читатель, подавший нам мысль для написания этого материала, очень впечатлился игрой, хотя ранее относился к ММО очень настороженно: «Помню момент, когда я, истерзанный, без патрон, ныкаюсь в комнатке. Моих двоих собратьев по несчастью укокошили, и я, на последнем издыхании, под обстрелом врагов их воскрешаю...»

Именно такие моменты и заставляют игроков возвращаться снова и снова. При этом никакого негатива на первых порах, который можно встретить в обычных кооперативных играх, здесь нет. Ни сборов, ни ожиданий, не надо устанавливать голосовую связь, а короткие игровые сессии в страйках не позволяют утомиться.

И только тогда, когда человек освоится и войдет во вкус, он поймет, что хорошая команда работает лучше, а полноценный кооператив в виде рейдов, найтфолла и PvP-режимов — это уже совсем другая история и метаигра. Именно так и должно происходить перетягивание игроков из офлайна в онлайн. Ты начинаешь в одиночку, но постепенно осознаешь, что без постоянной группы в эндгейме никуда не деться.

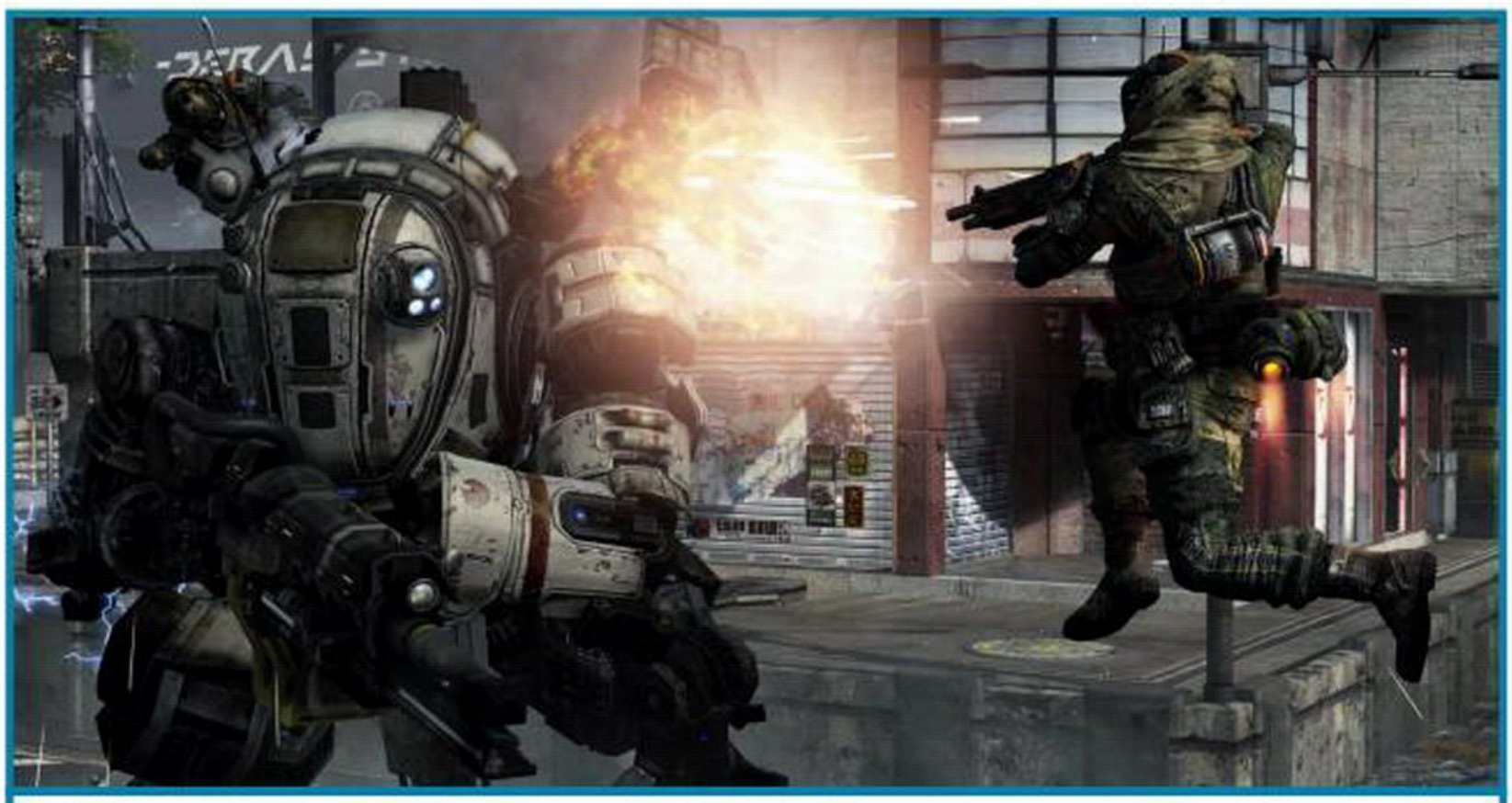
## Промежуточный финиш

Итак, первые итоги после двух лет попыток создания настоящей гибридной игры не слишком радуют. В большинстве случаев это не более чем заявления маркетологов, пытающихся достучаться до новой аудитории. Чаще всего разработчики просто убирают лобби, упростив доступ к мультиплееру, либо ударяются в другую крайность и превращают игру в полноценную ММО. Золотую середину нащупать оказалось очень сложно, но редкие удачные примеры (Dark Souls) доказывают, что сама идея вполне жизнеспособна.

Более того, развитием этой идеи занимаются не только производители консольных игр. Создатели ММО также стараются учитывать пожелания соло-игроков, только делают это радикально иными способами. Взять, например, квесты. Писать их вручную — сложно и дорого. Отдать на откуп генератору миссий — получится халтура. Игрок и так часто чувствует себя идиотом, бегая за кучкой пикселей для электронного болванчика.

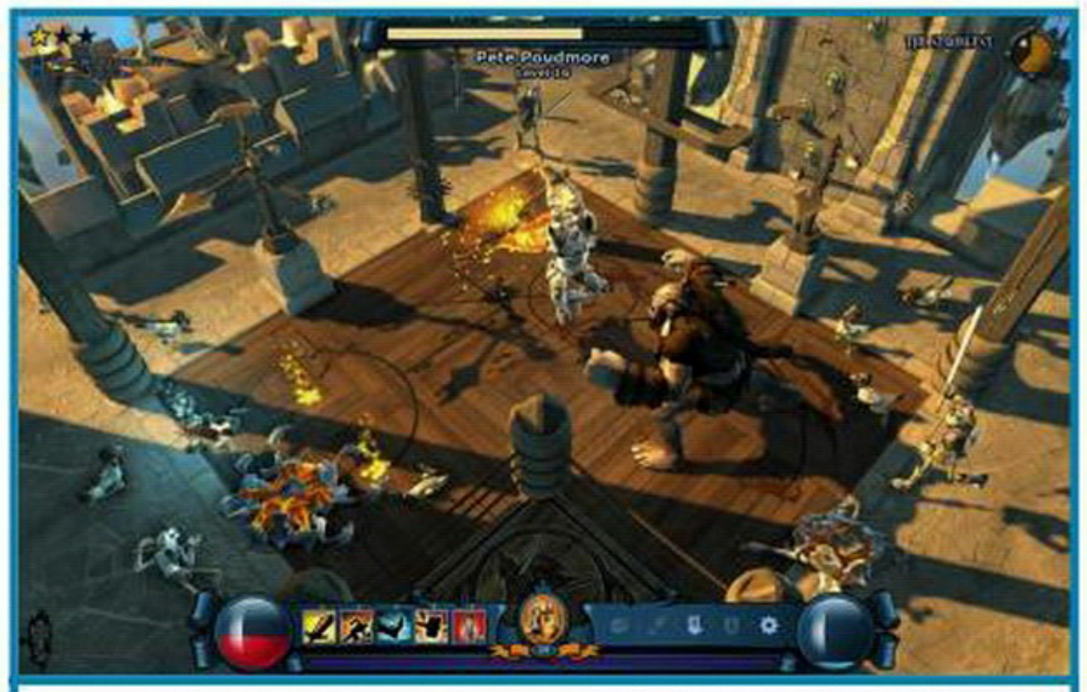
На помощь приходит идея игровых миров, формируемых самими игроками. Им на откуп отдают важнейшие составляющие виртуальной вселенной — экономику, фракционные войны, даже строительство городов и изменение ландшафта. В перспективе игрок сможет осваивать все один, но при этом против мира, созданного и управляемого настоящими людьми. Разработчику останется лишь создать удобный редактор и подсчитывать прибыли. Нечто подобное пытаются создать разработчики EverQuest Next и некоторые другие студии.

Раньше живые игроки обижали своих товарищей, ныли, оскорбляли разработчиков, шатали трубы, вычисляли IP-адреса недругов и вообще вели себя непорядочно. Считалось, что это необходимая плата за возможность создавать в игре совершенно невероятные ситуации, невозможные ни с одним искусственным интеллектом. Теперь становится ясно, что можно убрать весь негатив сетевой игры, но оставить позитивные моменты — сотрудничество, соперничество, непред-

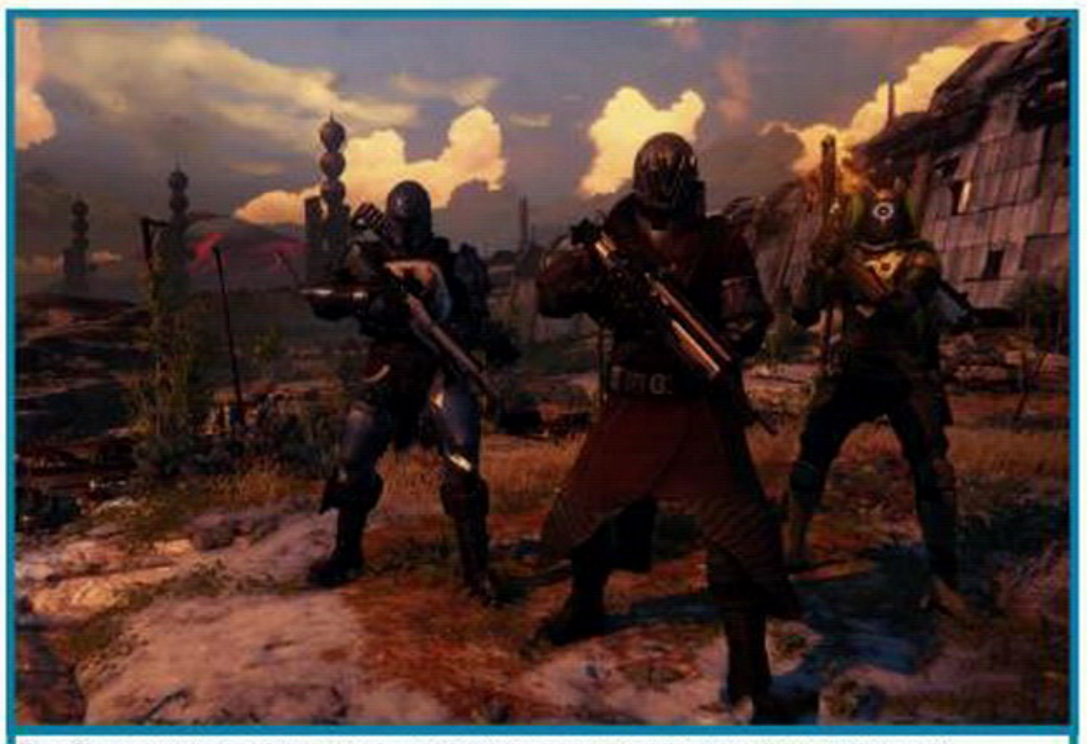


Titanfall пытался угодить тем, кто не имел опыта в сетевых шутерах.

Destiny не заставляет игроков ходить командами. Просто задирает сложность так, что не оставляет большинству игроков никакого выбора.



Еще пример асинхронного мультиплеера — The Mighty Quest for Epic Loot.



Destiny погружает игроков в онлайн медленно, как лягушку в кипяток. Сначала случайный напарник, затем команда из трех человек... А там, глядишь, и многочасовые рейды.

сказуемость — и, конечно, неподдельные эмоции: радость от настоящей победы и горечь от настоящего поражения.

Типичный пример такого инновационного подхода — знаменитый DayZ и его подражатели. Казалось бы, чисто сетевая игра, но геймплей полностью соответствует одиночному хоррору. Мы так же прячемся, роемся в заброшенных домах в поисках полезного снаряжения, отстреливаемся от зомби. Присутствие живых игроков добавляет реализма, расширяет игровые возможности, но не меняет сам геймплей — лишь способствует погружению в атмосферу зомби-апокалипсиса.

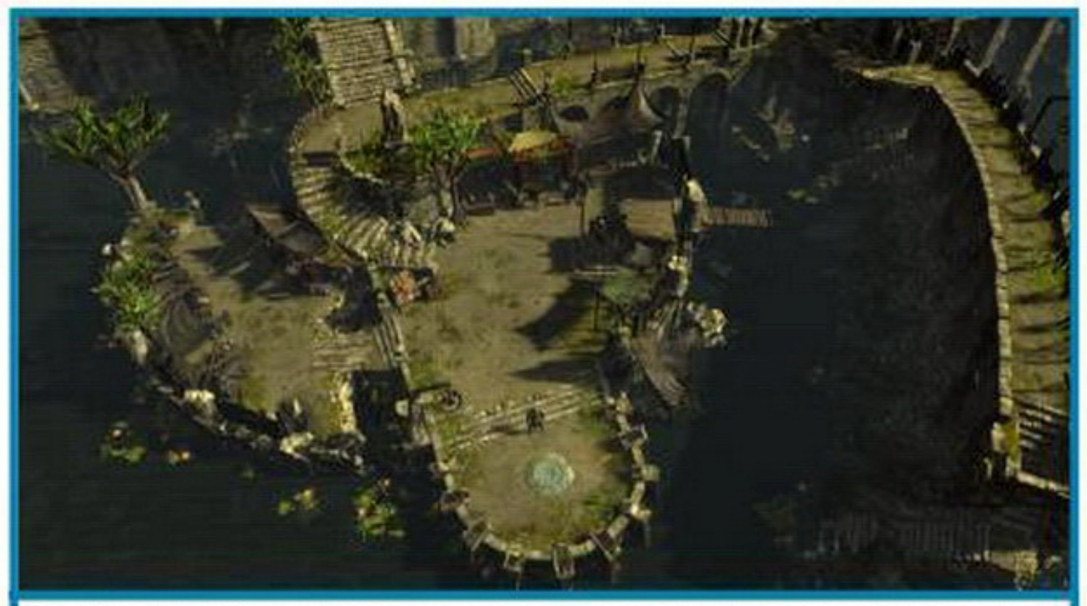
✢ ✢ ✢

Несмотря на множество неудач, несмотря на то, что неаккуратные высказывания маркетологов серьезно подрывают доверие игроков к новым экспериментам игровой индустрии, стоит признать, что работы по выведению гибридного одиночно-многопользовательского режима — это полноценный тренд, который пришел всерьез и надолго. Одиночные игры копают туннель навстречу онлайну, а ММО с не меньшим усердием копают путь навстречу одиночной игре. Очевидно, что где-то наши «шахтеры» должны будут встретиться. И тогда мы станем свидетелями появления чего-то действительно нового. ✢

В «Блицкриг 3» хотели сделать асинхронный мультиплеер.

GTA Online строит сетевой режим по стандартам одиночной игры. Например, как здесь начинается кооперативное задание? Очень просто. Вы гуляете по городу, а вам звонят и предлагают ограбить банк!

DayZ наглядно доказала, что сетевой шутер может играться не хуже сюжетного ужастика. Крадешься по жутким местам, светя фонариком, прислушиваешься к каждому звуку... А потом тебя съедают.



Еще один класс гибридных игр — ММО с типичным офлайновым геймплеем. Diablo 3, Path of Exile, SimCity, Elite: Dangerous... Играешь один, но к твоим услугам и чат, и общая экономика, и социальные фишки, и много чего еще.

ОНЛАЙН

# БРАУЗЕРНЫЕ ИГРЫ СЕГОДНЯ: КАК ДЕЛАЛИ «НОРДОВ»

## NORDS
HEROES OF THE NORTH

**Недавно компания Plarium выпустила браузерную стратегию «Норды: Герои севера». Выход этой игры отмечен релизом альбома знаменитого игрового композитора Йеспера Кюда Five Worlds of Plarium. Автор музыки к таким сериям, как Assassin's Creed, Borderlands и Darksiders, вот уже два года создает музыку для наиболее известных проектов компании — Stormfall: Rise of Balur, «Конфликт», «Правила войны».**

**Что привлекло ветерана игровой индустрии к работе над браузерными играми и что вообще происходит сегодня на этом рынке? Чтобы получше в этом разобраться, мы поговорили с Максимом Ерёменко, креативным директором харьковской студии Plarium.**

PLARIUM

## КАК ДЕЛАЮТ БРАУЗЕРКИ

**Если по крупным играм аналитики регулярно подкидывают статистику о продажах, то целостное представление о мире браузерных игр приходится составлять по жалким крупицам информации. Как на самом деле обстоят дела?**

Неоднозначно. В мире браузерных игр, с одной стороны, сопротивляющиеся представители «старой школы», то есть — чуть разукрашенные экселевские таблички, визуально бедные, с примитивным геймплеем. С другой — много игр с хорошей графикой, интересным игровым процессом, сюжетами. Между ними всякие экспериментальные, но очень интересные проекты, такие как **Die2Nite**. Разброс по доходам тоже очень большой. Но о многом говорит, например, уход Kabam (один из крупнейших разработчиков социальных игр. — *Прим. ред.*) с Facebook. Такое решение оказалось для них более выгодным, особенно в долгосрочной перспективе.

**Сколько вы работали над «Нордами»? Можете описать основные этапы?**

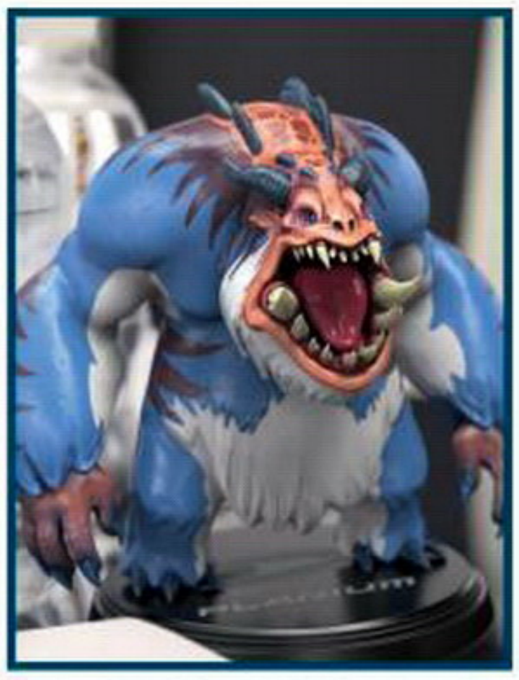
На самом деле мы и сейчас работаем над игрой, потому что в онлайн-играх настоящая жара начинается именно после релиза. На подготовку к запуску у нас ушло около пяти месяцев, притом что у нас есть готовый движок и команда достаточно опытных специалистов. Основные этапы следующие: выбор сеттинга, старт работ по прототипированию интерфейса, разработка визуальной концепции и сюжетной основы, обсуждение, доработка дизайна и лора, переход к конкретной их реализации в виде игровых моделей, описаний и так далее.

На этой стадии мы начинаем обсуждать игровые механики, считать баланс, мало спим и иногда бросаем друг в друга предметы мебели. Потом приходят программисты и говорят, что возможно сделать, а что нет, и начинается совсем серьезная работа по реализации общего видения. В случае с «Нордами» мы пришли к мысли, что нам хочется сделать игру, которую буквально можно почувствовать на ощупь. Знаете, как в детстве, когда вы заходите в большой магазин игрушек и там все эти прекрасные штуки, яркие, красочные, с простыми формами? И все хочется потрогать, покрутить в руках. Ты сразу же начинаешь представлять себе миллион

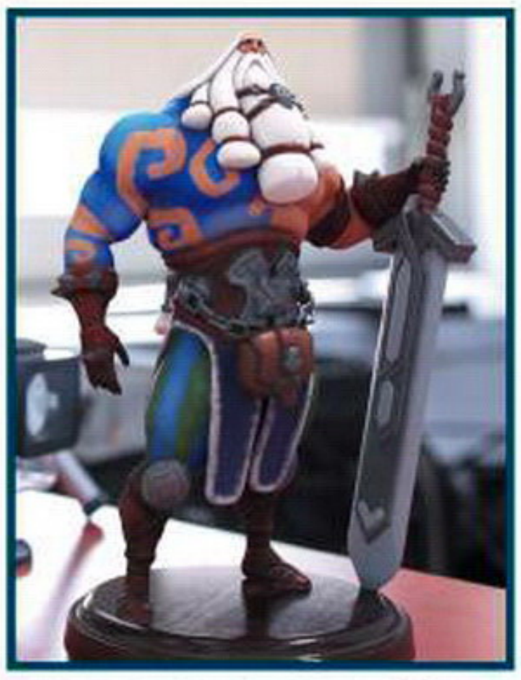
приключений, которые можешь пройти с этим солдатом или вон тем чертовски крутым рыцарем. Мы хотели создать дизайн, который будет вызывать такие ощущения и эмоции. Поэтому наши художники сначала сделали несколько моделей юнитов, потом на их основе слепили из глины и распечатали на 3D-принтере несколько фигурок. Нам хотелось попробовать разные подходы… ну и свой новый принтер заодно!

**Каковы сложности в разработке именно браузерок?**

Нам приходится изобретать жанр онлайн-стратегий заново и ломать стереотипы о браузерных играх как о примитивных деньговыжималках. К тому же сам движок и выбранный жанр накладывают определенные ограничения на то, что можно и нельзя сделать в играх. Например, очень много приходится думать над тем, как создать интересный сюжет, но не утомить игроков бесконечными портянками текста. Поэтому мы стараемся делать все миссии и описания лаконичными, интересными и по возможности смешными. При создании «Нордов» мы вдохновлялись творчеством сэра Терри Пратчетта. Можно сказать, это наше посвящение мастеру.



Или вот разработка интерфейса. Если речь идет об онлайн-играх, то они скорее представляют собой очень навороченный мессенджер, с помощью которого люди могут общаться друг с другом. Мы стараемся много внимания уделять взаимодействию игроков. Однажды, во времена восхождения «Правил войны», мы под прикрытием внедрились в один из топовых кланов и за рюмкой в баре выведывали, что стоит улучшить в игре, на что обратить внимание. Представляете, что было бы, если б игроки догадались, что мы не те, за кого себя выдаем?



**С чего начать новичкам, если они решили сделать первую игру и именно браузерную?**

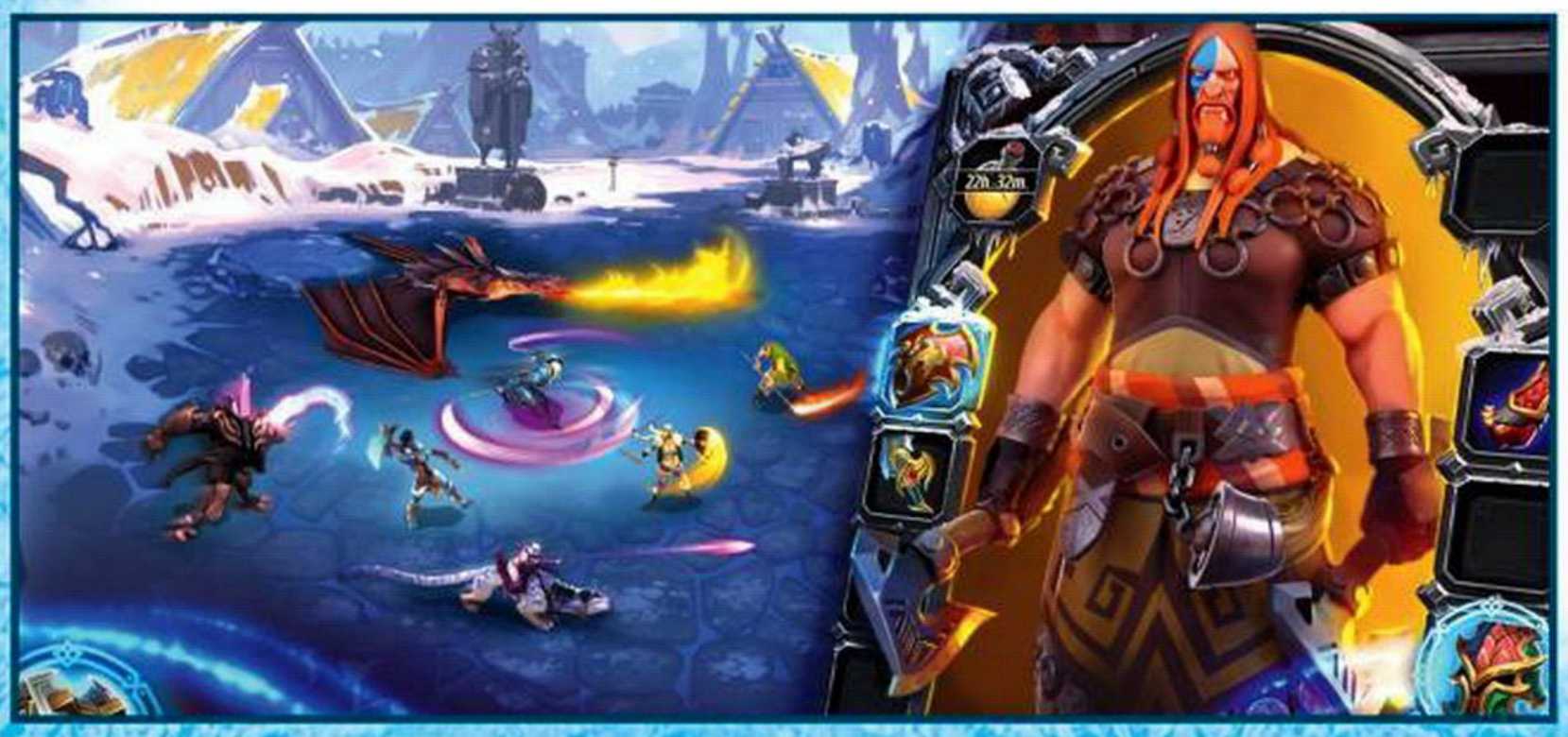
С математики, Excel и английского. Как пел Том Уэйтс, «food is the first thing, morals follow on». Так вот, основной геймплей и баланс игры — это то, что позволит новичкам заработать на еду. К ним уже можно добавлять дизайн, сюжет и все остальное. Поэтому меньше фантастических идей и больше въедливого занудства, расчетов и тестовых прототипов, которые можно создавать на бумажках или в электронных табличках.

Ну а не знать английский в наше время просто стыдно.

## РЕАЛИИ РЫНКА

**Как обстоят дела с клонированием? Иногда приходится видеть, что кто-то делает успешный проект, но из-за относительной дешевизны создания его механику и идею тут же клонируют десятки раз. Как в таких условиях получается зарабатывать?**

В среднем за год мы делаем около 40 глобальных обновлений каждого нашего проекта. Это такие обновления, которые существенно влияют на игровой процесс и иногда изменяют расстановку сил на игровой карте: новые юниты, новые виды атак, дополнительный игровой функционал и т.д. Если речь идет о небольших правках баланса, интерфейса и багов, то количество таких обновлений может доходить до 1500 в год и даже боль-



ше. Добавьте к этому устоявшееся сообщество. Все это физически невозможно «склонировать» на ходу, к этому надо прийти через собственный опыт, ошибки и удачные решения.

Мне кажется, причина нескольких громких провалов MMORPG последних лет именно в этом: невозможно на запуске иметь тот объем игровых функций, который тот же **World of Warcraft** наращивал на протяжении десяти лет. Поэтому надо либо пробовать создать абсолютно другой геймплей, либо пытаться привлечь людей лучшим качеством исполнения. И то и другое достаточно рискованно и дорого.

К тому же прямое клонирование — это зачастую очень краткосрочная перспектива. Такие проекты уходят с рынка достаточно быстро, особенно если говорить о мобильном рынке. Сейчас можно найти десятки клонов **Clash of Clans**, и не похоже, что у Supercell не получается зарабатывать.

**Как обстоят дела с издателями на рынке браузерных и социальных игр? Можно ли без них обойтись? Как они помогают в разработке и продвижении игр?**

У нас очень позитивный опыт сотрудничества с партнерами из Facebook, Apple, Google. Если говорить о браузерном рынке, то это Kabam и Mail.Ru. Конечно, без издателей можно обойтись, если у вас есть опыт и понимание платформы, знание рынка, на который вы собираетесь выходить, если вы в целом видите свое развитие в этом направлении и ни от кого не хотите зависеть.



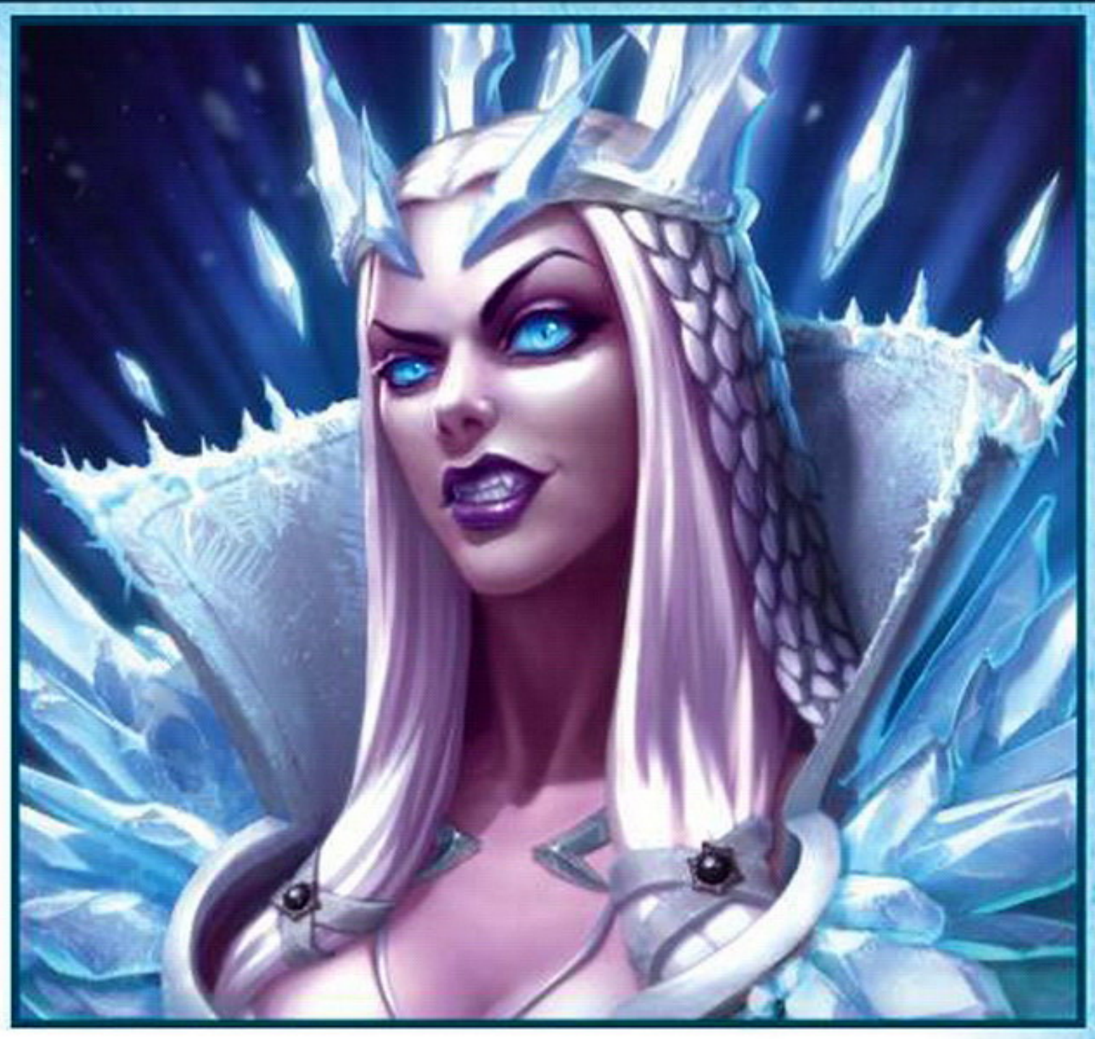
В других случаях лучше найти знающих людей, особенно если дело касается заграничных рынков. Допустим, пытаться выйти на рынок Азии без местных проводников — та еще затея.

**Верно ли утверждение, что человек устает от базовой механики и уже потом с меньшим шансом выберет похожую игру и будет оставлять в ней деньги? Условно — пользователь наигрался в Clash of Clans и Boom Beach, в Star Wars: Commander или куда-нибудь еще он вряд ли уже пойдет.**

Многие из нас со времен одного небезызвестного мода для **Half-Life** (речь, разумеется, о **Counter-Strike**. — *Прим. ред.*) продолжают играть в командные тактические шутеры про беспощадную войну террористов с силами специального назначения. И их количество только растет: например, в русскоязычных социальных сетях сейчас бум на игры подобного жанра. Тут верно скорее обратное: пользователь, который наигрался в Clash of Clans, будет искать интересные для себя альтернативы. Другой вопрос, что играм «второго дивизиона» часто бывает трудно предложить тот же набор возможностей, что и у известных тайтлов.

**Иногда из популярных клиентских игр делают браузерные. Скажем, Quake 3 превратилась в браузерную Quake Live. Примеров — масса. В чем смысл таких перестановок и насколько они успешны?**

Когда мы только начинали работу над «Правилами войны», социальные игры были очень горячей темой. Абсолютно новая платформа с абсолютно новыми возможностями, не только в плане миллионных аудиторий и сверхдоходов, но и в плане игровых механик, нового вида взаимодействия между игроками.



Возможно, именно поэтому некоторые звезды большого геймдева отметились в разработке игр для Facebook — Джон Ромеро, Сид Мейер, Ричард Гэрриот и прочие. По сути, для них это была возможность еще раз стать первопроходцами, пройти той же дорогой, что и двадцать лет назад. Конечно, социальные и браузерные игры сейчас выглядят не так ярко, как «большие братья», но, когда создавалась первая «Цивилизация», вряд ли кто-то мог даже представить себе **Total War: Rome 2**. Мне кажется, такие люди, как Мейер, это хорошо понимают.

**Чем дальше, тем чаще большие игры начинают походить на кино. В частности, разработчики активно привлекают к сотрудничеству кинозвезд. Случается ли что-то подобное в мире браузерных игр?**

Если говорить о движении навстречу кино, здесь на передовую выходит Plarium Video Production Department. Год назад мы подняли неплохую шумиху синематиком для проекта «Спарта: Война империй», а до этого — CG-роликом «Победа достойна смерти». Теперь мы хотим развить это направление и добавить больше кат-сцен в наши игры. Когда мы обсудили возможность создания таких сцен на регулярной основе, то поняли, что «руками» это делать, во-первых, долго, а во-вторых, мы никогда не получим необходимый уровень качества. Поэтому сейчас мы строим собственную студию Motion Capture прямо на крыше харьковского офиса. Она начнет работу в ближайшие месяцы, и мы станем еще ближе к кинематографу. Скоро мы выложим на наш YouTube-канал unboxing

МоСар-оборудования, следите за обновлениями!

Также мы стараемся находить известных актеров озвучивания. Патрик Вербертон, который играет Джо Суонсона в The Family Guy, подарил свой голос Бьерну Всемогущему для английской версии «Нордов», а русским воплощением Бьерна стал Андрей Ярославцев, знаменитый голос Оптимуса Прайма. Это очень талантливые актеры, работа с ними раздвигает границы представления о том, что может сделать текст или озвучка в игре. Сам текстовый материал «Нордов» очень веселый, но подача Андрея и Патрика сделала его легендарно веселым. Мы с трудом сдерживались во время сессии записи в студии: надо было сосредоточиться на работе, а хотелось смеяться в голос. Хотя, что там, иногда сдерживаться откровенно не получалось!

**Среди многих игроков бытует мнение, что браузерка — это что-то несерьезное, нехардкорное. Как обстоят дела в действительности?**

В некоторых стратегиях Plarium есть кланы, в которых одновременно активно играют несколько сотен человек. Вы представляете, насколько тяжело скоординировать такую группу людей даже для единоразовой атаки? Сколько параметров необходимо учесть, как нужно разбираться в тонкостях механики, поддерживать коммуникацию и ресурсную инфраструктуру, насколько умело следует вести разведывательную и контрразведывательную работу? В одном из самых крупных сражений за всю историю наших игр одновременно сошлись 300 игроков, совокупные потери в этой битве были эквивалентны 180 000 долларов США. На подготовку этой операции у кланов ушло несколько месяцев кропотливой ежедневной работы. Подобное происходит на каждом сервере каждый день при участии десятков и сотен тысяч игроков.

Платформа, на которой проект реализован, не определяет его хардкорность. Ее определяет отношение самих разработчиков к своей игре. Мы делаем такие игры, в которые хотели бы играть сами, в которых нам бы хотелось остаться жить, как это бывает с любой хорошей игрой. Недавно один из игроков сделал себе татуировку с изображением воина из «Спарты». Поэтому, как мне кажется, пока что мы справляемся. Наше игровое сообщество растет и развивается — и, поверьте, это очень, очень серьезные ребята. ■

# КОМПОЗИТОР ЙЕСПЕР КЮД:

## ОБ ЭВОЛЮЦИИ ТВОРЧЕСТВА И РАБОТЕ НАД «НОРДАМИ»

Мой интерес к музыке в видеоиграх начался с первых композиторов игр на Commodore 64, среди них были Тим Фоллин (Tim Follin), Бен Дэглиш (Ben Daglish), Дэвид Уиттакер (David Whittaker), Мартин Гэлвей (Martin Galway), Роб Хаббард (Rob Hubbard) и другие. Это замечательная музыка даже по сегодняшним меркам. Она, пожалуй, в чем-то сложнее и разнообразнее той, которую мы делаем сегодня. Конечно, не все игры на C64 могли похвастаться отличной музыкой, но там, где она была, чувствовалась полная свобода творчества, которой располагали композиторы. Именно поэтому эта музыка такая особенная — в ней не было фильтрации и бюрократии, только чистое творчество. Эти композиторы вдохновили меня на поиски собственного музыкального стиля.

Начал я с музыки на Commodore 64. Если давать название тогдашнему стилю, я бы сказал, что он «тематический». В дни расцвета танцевальной музыки в конце 1980-х — начале 1990-х я ходил на рейвы и слушал много танцевальной музыки. Это был совершенно новый музыкальный стиль, как и музыка на C64, который я не слышал раньше, а открывать новые музыкальные стили очень увлекательно. Игры, над которыми я работал в то время, требовали более напряженных саундтреков — например, **The Adventures of Batman & Robin**. Я точно знаю, что их разработчики тоже увлекались рейвом, поэтому они попросили меня написать ту музыку, какая получилась в итоге.

За годы работы я стал делать музыку более эпичной, и если это значит, что она стала не такой «хардкорной», то я не против. Мне кажется, что вместе с эпичным звучанием мои композиции стали более глубокими, а это и есть главная цель моей музыки: создать что-то, что может достучаться до самых глубин души. Так что я бы сказал, что моя музыка эволюционировала в более глубокий, более эпичный саунд по сравнению с ранним звучанием, где главный акцент делался на энергетику и ритм.

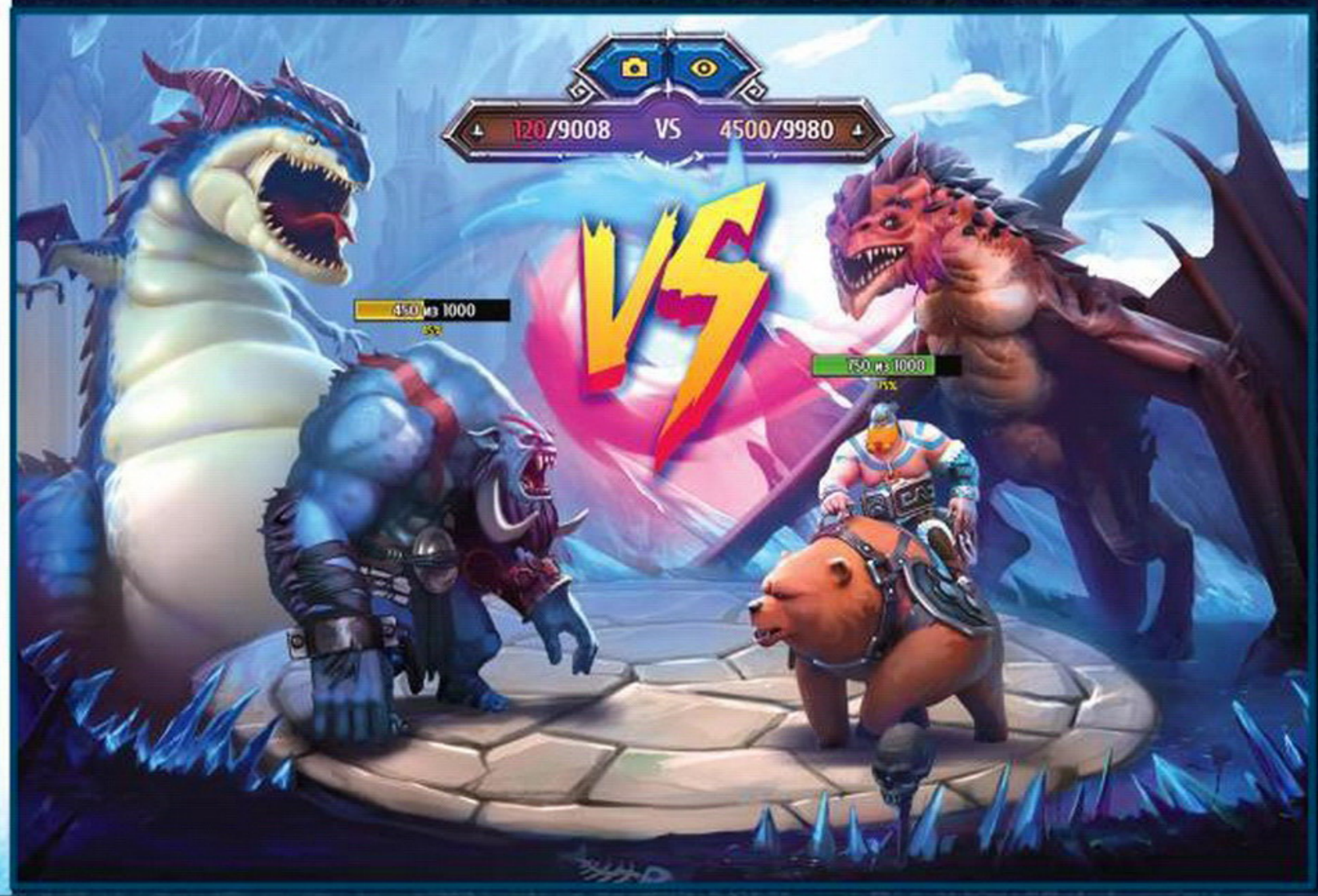
Я люблю трудности. Например, я никогда не писал музыку в духе эпохи Ренессанса, пока не начал работу над саундтреком к **Assassin's Creed 2**. Создание музыки в незнакомом стиле не пугает меня, ведь я могу подогнать свой стиль почти под любой музыкальный жанр.

Мне очень нравится сочетать живые инструменты и симфоническую музыку с электроникой, модульными и аналоговыми синтезаторами — в этом есть огромный неизведанный потенциал. В саундтреках к **Borderlands: The Pre-Sequel** и **Claptastic Voyage** я раскрыл только малую часть этого музыкального стиля.

С «Нордами» особых трудностей не возникло. Общее настроение игры достаточно легкое, но саундтрек получился немного в другом стиле. Главный вопрос — как найти то, что лучше всего подходит игре в плане настроения. Я хотел сделать музыку возвышенной, а не штампованной или тяжелой. Нам это удалось с помощью атмосферных тем с участием акустических инструментов — флейты, гитар, соло-скрипок и других фолк-инструментов.

Вдохновение, как правило, приходит прямо из игрового мира. Я изучаю сеттинг и стараюсь выходить за рамки того, что вижу на экране, чтобы подчеркнуть особенности мира, в котором происходит действие игры.

*Альбом Йеспера Кюда Five Worlds of Plarium можно приобрести в iTunes*



Ярослав Гафнер, Дмитрий Колганов

# НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

## БОЕВОЙ ДУХ

Aerocool BattleHawk

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX, mini-ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 1 шт.
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 4 шт.
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 2 шт.
- **Слоты расширения:** 7 шт.
- **Вентиляторы:** 5x 120 мм (спереди, сзади, сверху)
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 2.0, USB 3.0, кардридер, реобас, аудио
- **Цвет:** черный/белый
- **Максимальная высота кулера ЦП:** 155 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 390 мм
- **Размеры:** 45,5x21,8x49,1
- **Вес:** 4,5 кг
- **Цена:** нет данных

Выражение «дом, милый дом» применимо и к компьютерным корпусам. Взгляните, например, на **Aerocool BattleHawk** — у него и крыша скругленная, и дверца спереди имеется, и акриловое оконце сбоку в наличии…

А если серьезно, то перед нами крайне интересный образчик Middle Tower с агрессивным дизайном: рубленые линии, сурово «прищурившаяся» лицевая панель, подсветка и решетки спереди. Внутри все тоже по-взрослому — BattleHawk готов принять ATX-материнку, видеокарту длиной до 390 мм и процессорный кулер высотой 155 мм. Хватает в нем и посадочных мест под накопители: есть один отсек на 5,25 дюйма, четыре на 3,5” и пара на 2,5”.

Охлаждение? В стандарте — это пара классических вертушек диаметром 120 мм, к которым при желании можно добавить еще три аналогичных пропеллера. Отметим, что все они управляемые: на крыше стоит пара ползунков, позволяющих регулировать скорость вращения.

Есть ли у BattleHawk минусы? Парочку мы нашли. Во-первых, некоторым будет не хватать поддержки EATX-формата. Во-вторых, на покатую крышу нельзя поставить чашку с кофе. В остальном же перед нами крепкий Middle Tower с кучей места и возможностей.

# БИЗНЕС-ПЛАН

Fujitsu Stylistic Q665

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 11,6 дюйма (1920x1080)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 7/8.1
- **Процессор:** Intel Core M-5Y10c (0,8—2 ГГц) / Core M-5Y31 (0,9—2,4 ГГц)
- **Графика:** Intel HD Graphics 5300
- **Оперативная память:** 4/8 ГБ
- **Хранилище:** 128/256 ГБ SSD
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** USB 2.0, USB 3.0, micro-SD, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC (опция), LTE (опция)
- **Навигация:** GPS (опция)
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 5 Мп (основная)
- **Время работы от аккумулятора:** до 10 часов
- **Размеры:** 29,5x19,2x1,2 см
- **Вес:** 795 г
- **Цена:** от 64 000 рублей

В сегменте бизнес-планшетов **Fujitsu** ведет себя предельно аккуратно — выпускает модели со строго деловым функционалом и достойным временем работы. **Stylistic Q665**, занявшего место между **Q555** и **Q775**, это тоже касается.

Оформление у новинки суровое — черный корпус без всяких излишеств. Качественный 11,6-дюймовый экран (1920x1080) окружен непривычно широкими рамками — видимо, из тяги к консерватизму. Как и предшественники, планшет защищен от воздействия пыли и влаги, так что с ним не страшно оказаться под дождем.

Начинка тут вполне современная. На выбор предлагаются не нуждающиеся в активном охлаждении двухъядерники **Intel Core M-5Y10c** и **M-5Y31**, в помощь которым выделяют 4 или 8 ГБ оперативки. Шумный HDD здесь заменен на спокойную флэш-память (128 или 256 ГБ), а для презентаций или просмотра кино предусмотрен micro-HDMI выход.

Еще один несомненный плюс — съемная клавиатура, превращающая планшет в ноутбук. За другие плюсы, как принято в решениях бизнес-класса, придется доплачивать. В дополнение к Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.0 деньги попросят за NFC, LTE, а также GPS.

Q665 — отличный спутник для работы на бегу. Неприхотливый, удобный и вдобавок ко всему живучий: процессоры **Broadwell Y** позволили не только выкинуть за борт ненужный груз, но и обеспечить разумный расход батареи. Ее хватает на десять часов. Надолго ли хватит Q665 в командировках, гадать не будем, но ценник в 64 000 рублей он точно должен отработать.

# СВЕТЛЯЧОК

Razer Firefly

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Подсветка:** Chroma Lighting (16,8 млн оттенков)
- **Кабель:** 2,1 м
- **Габариты:** 35,5x25,5x0,4 см
- **Вес:** 380 г
- **Требования:** Windows/OS X, 100 МБ на диске, регистрация в Razer Synapse
- **Цена:** 4200 рублей

Подсветка в мышке или клавиатуре — это уже далеко не новость. А вот встроенные лампочки в коврике — о-го-го какая новость. Решилась на этот эксперимент **Razer**, представившая модель **Firefly**.

«Светлячок» поддерживает **Chroma Lighting**, то есть способен сиять почти 17 млн оттенками — речь о нижней и боковых гранях чудо-коврика и логотипе производителя в верхнем правом углу. Подсветку (в том числе шаблон освещения) разрешается синхронизировать с другими устройствами от Razer. А в будущем поддержку Firefly добавят в Chroma SDK, тогда он сможет мигать эффектами, предусмотренными конкретной игрой.

За «подпитку» новинки отвечает плетеный шнур с позолоченным USB-разъемом. Кабель выходит из небольшого выступа посередине коврика, за который, скорее всего, раз за разом будет цепляться хвост грызуна. Явная недоработка.

В остальном же Firefly — качественный жесткий коврик с резиновой подошвой и микротекстурированной поверхностью. Первая гарантирует отличное сцепление со столом, вторая, если верить производителю, точный контроль над мышью. Ну а стоит ли новинка 4200 рублей — решать, конечно, вам.

# ДЗЕН 2.0

ASUS Zenfone 2

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Google Android 5.0 Lollipop + ASUS ZenUI
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Intel Atom Z3560 (4 ядра, 1,8 ГГц) / Atom Z3580 (4 ядра, 2,3 ГГц)
- **Графика:** PowerVR G6430
- **Оперативная память:** 2/4 ГБ LPDDR3
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ eMMC
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **SIM-карта:** micro-SIM
- **Камеры:** 13 Мп (основная, автофокус, двойная вспышка), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** 2G/3G/4G
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц), Bluetooth 4.0 LE, NFC
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС/ QZSS/BDS
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB
- **Аккумулятор:** полимерный, 3000 мАч
- **Размеры:** 15,3x7,7x1,1 см
- **Вес:** 170 г
- **Цена:** от 14 990 рублей

После громадного успеха первого поколения смартфонов **ASUS Zenfone** производитель резко поднял планку качества и цены. По стоимости **Zenfone 2** далеко отстоит от бюджетного сегмента, а по функционалу готов тягаться с ведущими флагманами. Внешне телефон остался узнаваемым — он выполнен в знакомом ароч-ном дизайне (толщина сужается от середины к бокам), а под экраном по старинке находятся концентрические окружности. Сам дисплей, к слову, базируется на IPS-матрице разрешением 720x1280 у младшей модели и 1080x1920 у старшей. К передаче цветов и антибликовым свойствам претензий возникнуть не должно.

Начинку же ASUS сильно переработала. Владелец волен переключаться между двумя SIM-картами, одна из которых работает в 4G LTE. За счет использования новых процессоров (Intel Atom Z3560 или Z3580), снабженных 4 ГБ (!) оперативной памяти, тайваньцам удалось основательно взвинтить производительность телефона. Как итог — новый Zenfone прекрасно чувствует себя в режиме многозадачности и при обработке 3D-игр (за графическую составляющую ответственен чип PowerVR G6430). Наконец, встроенной памяти предлагается до 64 ГБ, к которым можно прибавить 5 ГБ в онлайн-хранилище WebStorage и еще 64 ГБ на SD-карточке, а компанию беспроводным модулям Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц) и Bluetooth 4.0 составляет NFC.

Доросли ли до взрослого уровня камеры — предстоит узнать в ходе тестов, которые уже идут полным ходом; пока же отметим, что из интересного у второго Zenfone есть поддержка ускоренной зарядки (ASUS Boost Master), а также неплохая цена — от 14 990 до 19 990 рублей.

# МНОГОГРАННИК

Gigabyte P55K

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i7-4720HQ (4 ядра, 2,6—3,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 4—16 ГБ DDR3L-1600 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics 4600, NVIDIA GeForce GTX 965M (2 ГБ GDDR5)
- **Хранилище:** HDD (500 ГБ — 2 ТБ), mSATA SSD (128—512 ГБ)
- **Интерфейсы:** 4x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек, HDMI, D-sub, Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LAN, кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 7/8.1
- **Дополнительно:** HD-камера, подсветка клавиатуры, динамики Dolby Digital Plus Home Theater, оптический привод
- **Габариты:** 38x26,9x2,7 см
- **Вес:** 2,4 кг
- **Цена:** неизвестна

Зачастую производители под видом игровых ноутбуков продают безвкусные летающие тарелки, к тому же жрущие энергию за троих. Про **Gigabyte P55K** такого не скажешь.

Дизайн у новинки одновременно и необычный, и строгий: на матовом черном корпусе хватает изгибов и выпуклостей, а акценты выставлены оранжевыми полосками. Визуально кажется, что P55K чуток перекормили, но на деле это не так — максимальная толщина составляет 3,4 см. Если вам вдруг покажется, что 15,6-дюймовый Full HD-экран маловат для игр, то знайте, что выходы HDMI и D-sub тут явно не для галочки.

В корпус создатели запрятали энергоэффективный процессор **Core i7-4720HQ** (способен обслуживать до 8 потоков), видеокарту **GeForce GTX 965M** с поддержкой **Optimus** (на автомате переключается на Intel HD Graphics), а также тандем из жесткого диска на 2 ТБ и твердотельника на 512 ГБ. GeForce GTX 965M поначалу видится полумерой, однако раскалять ноутбук как 970-я она точно не будет. А вот что действительно лишнее, так это пишущий оптический привод (опционально прокачивается до Blu-ray), вместо которого можно было бы втиснуть в P55K дополнительный вентилятор или, скажем, более емкий аккумулятор. Впрочем, тот, что на борту, тоже хорош — 5400 мАч.

Добавьте к перечисленному HD-камеру, неплохие динамики (4 Вт) и подсветку клавиатуры. На выходе получается довольно мощная и функциональная модель, пусть и не флагманская. Подойдет как для работы, так и для игр.

# ДЕСЯТИДЮЙМОВЫЙ ГЕРОЙ

ARCHOS 101 Oxygen

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Android 4.4.4 KitKat
- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1920x1200), IPS
- **Процессор:** Rockchip RK3288 (4 ядра, 1,8 ГГц)
- **Графика:** Mali T764
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ eMMC
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Разъемы:** mini-HDMI, 3,5-мм джек, 2x micro-USB
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 LE
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литий-ионный, 7000 мАч
- **Время работы от аккумулятора:** до 9 часов
- **Камера:** 5 Мп (основная, вспышка), 2 Мп (фронтальная)
- **Размеры:** 24x17,2x1 см
- **Вес:** 570 г
- **Цена:** 11 100 рублей

За последние годы все настолько привыкли к азиатским интернет-планшетам, что напрочь забыли о существовании европейских производителей. Между тем они продолжают радовать качественными моделями. Например, французская Archos недавно представила хороший планшет под названием **101 Oxygen**.

Новинка принадлежит к среднему ценовому сегменту, но, несмотря на это, отличается стильным оформлением и неплохой начинкой. Пропорции приятны глазу, цвет — строгий черный, материал — благородный алюминий. Масса аппарата составляет 570 г, из которых 108 г приходится на литий-ионную батарею, обеспечивающую девять часов работы. Дисплей здесь диагональю 10,1 дюйма и базируется на Full HD IPS-матрице, гарантирующей реалистичную картинку и максимальные углы обзора (178 градусов по горизонтали и вертикали). Над экраном располагается камера на 2 Мп, а разрешение заднего сенсора составляет 5 Мп — он уже оборудован вспышкой и готов производить на свет качественные фото- и видеофайлы (1920x1080).

Наконец, самое интересное: в процессорном сокете стоит **Rockchip RK 3288**, оснащенный 2 ГБ оперативки. Он представлен графическим чипом **Mali T764** и четырьмя ядрами **ARM Cortex-A17** (1,8 ГГц). Не забыли французы и о связи (Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 LE), навигации (A-GPS), вместительном хранилище под фильмы и музыку (вдобавок к модулю eMMC на 16 ГБ предлагаются карточки micro-SD до 64 ГБ), а также возможности вывести изображение на большой ТВ-экран (mini-HDMI). Стоит это все, кстати, недорого, около 11 000 рублей.

# АУДИОФИЛ

Astell&Kern AK380

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 4 дюйма (800x480), сенсорный
- **Встроенная память:** 256 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **ЦАП:** 2x AKM AK4490
- **Форматы аудио:** WAV, FLAC, WMA, MP3, OGG, APE, AAC, ALAC, AIFF, DFF, DSF
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** micro-USB, 2x 3,5-мм джек, 2,5-мм джек
- **Аккумулятор:** полимерный, 3400 мАч
- **Размеры:** 8x11,2x1,8 см
- **Вес:** 230 г
- **Цена:** 183 000 рублей

Компания **Astell&Kern** обновила свой культовый плеер **AK240**, повысив его до модели **AK380**. За портативным проигрывателем сохранились необычный дизайн и материал основы (авиационный алюминий), а вот габариты подросли до 8x11,2x1,8 см. Это позволило увеличить экран с 3,31 до 4 дюймов, но разрешения перемены не коснулись — 800x480. Объем флэш-памяти тоже остался на старом уровне (256 ГБ), да и емкость батарейки не сильно скакнула вверх — с 3250 до 3400 мАч, так что максимальное время проигрывания вряд ли существенно изменилось.

Интересен же AK380 дополнительными платными бонусами. Во-первых, для него сразу же представили док-станцию с парой XLR-выходов. Во-вторых, появился CD-привод, при помощи которого предлагается копировать альбомы прямиком в память плеера. И, в-третьих, теперь есть усилитель для наушников.

Как и в прошлый раз, производитель называет AK380 лучшим «звуком в кармане» — вот только для начала в этом кармане должно отыскаться 183 000 рублей. В означенную цену входит поддержка аудиофильских FLAC, AIFF, WAV и привычных MP3, AAC, WMA, двойной ЦАП **AKM AK4490** (качество звука — 32 бит / 384 кГц), технология снижения джиттера, модули Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0, а также продуманный интерфейс.

# ИГРА НА СТЕНЕ

## Тестирование компактного проектора ViewSonic PLED-W800

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Система проекции:** DLP
- **Разрешение:** 1280x800
- **Объектив:** F=13,92 мм
- **Размер проецируемого экрана:** 33 — 100 дюймов
- **Рабочее расстояние:** 0,7 — 3 м
- **Ресурс лампы:** 30 000 часов (3,5 года в режиме 24/7)
- **Разъемы:** D-sub (VGA), HDMI (MHL), 2x 3,5-мм джек, SD, USB
- **Поддерживаемые форматы звука:** MP1/2/3, WMA, OGG, WAV, AAC, AC3, DTS, MPEG 1/2/3, PCM
- **Поддерживаемые форматы изображения:** JPEG, BMP
- **Поддерживаемые форматы видео:** MJPEG, H.264, AVC, DIVX 4/5/6, XVID, WMV 9, MPEG 2/4, VC-1
- **Поддерживаемые форматы документов:** PDF, MS Word, MS Excel, MS PowerPoint
- **Комплектация:** блок питания, кабель HDMI, пульт ДУ, 2x батарейки AAA, сумка для переноски
- **Размеры:** 17,5x13,8x5,1 мм
- **Вес:** 830 г
- **Цена на июнь 2015 года:** 49 000 рублей

Принято считать, что ничего лучше огромного телевизора для игр и фильмов никто не придумал. Однако это не совсем так. В конкурентах у здоровых ЖК-панелей все еще числятся проекторы. Чисто в теории они значительно удобнее своих стационарных собратьев. Места почти не занимают, за примерно ту же сумму предлагают гораздо больший размер картинки и, наконец, могут без проблем отправиться вместе с вами на дачу, на посевные работы. Насколько все это хорошо уживается в домашних условиях и действительно ли проектор может составить конкуренцию телевизору, мы решили проверить на **ViewSonic PLED-W800**.

### Правило выбора

Эту модель мы взяли неслучайно. Для начала, по цене она примерно соответствует традиционным панелям диагональю 50 дюймов, к тому же производитель ее позиционирует как самую компактную и производительную в своем классе. Последнее утверждение мы еще проверим на практике, а вот с первым согласимся без вопросов.

PLED-W800 реально маленький. По габаритам он близок к Wii U — аккуратная коробочка длиной 17,5 см и высотой чуть больше пяти сантиметров. Собрана она хорошо. Основа сделана из матового черного пластика с кучей вентиляционных отверстий, а крышка оформлена глянцевой пластмассой, украшенной светлыми точками. В общем, строго и стильно одновременно.

Понравилось нам и расположение элементов. Спереди, слева, стоит объектив. Линза глубоко утоплена в корпус и надежно защищена от повреждений. Сзади свое место нашли все разъемы: D-sub (VGA), HDMI с поддержкой MHL, два 3,5-мм джека на подачу и вывод звука, SD-слот и USB для подключения внешних носителей с фильмами и музыкой. На левую сторону выведено питание, здесь находится вход для БП, как у ноутбука, а на правой есть отверстие под замок Кенсингтона — пригодится, когда проектор вдруг окажется в людном месте.

Все управление сосредоточено на крышке. Здесь в аккуратный ромб собрано семь клавиш: питание, выбор источника, четыре стрелки и кнопка вызова меню. Последнее сильно напоминает управление обычным монитором. Во вкладках расположились настройки яркости, контраста, цвета, а также соотношения сторон. Из необычного лишь выбор способа установки проектора (на столе, под потолком, вверх тормашками) и подавление геометрических искажений. Оформлено и переведено все это, между прочим, качественно — не запутаешься.

Кстати, если проектор встанет под потолком, то управлять им можно с комплектного пульта ДУ. Лентяйку ViewSonic сделала хорошую — нормальных размеров и со стандартными резиновыми кнопками. Тут же отметим, что есть у PLED-W800 и пара встроенных динамиков. Ни на игры, ни на мощные блокбастеры они не годятся (обычные пищалки по 2 Вт), однако, скажем, на просмотр YouTube их хватает за глаза.

### Ставим

Как все это устанавливается и работает? Собственно, владельцу проектора нужно решить всего два вопроса. Первый — куда выводить картинку. К сожалению, красивые истории о том, что можно обойтись обычной стеной, верны, только если на ней наклеены идеально белые обои без рисунка. В противном случае хороших цветов не добиться. По уму же надо докупать специальный экран. Стоит он недорого (от 2000 рублей), а крепиться может как на подставке, так и на стене.

Второй вопрос — способ и место установки проектора. Фанаты домашних кинотеатров, как правило, либо крепят устройства к потолку, либо к противоположной от экрана стене. Однако можно обойтись малой кровью и поставить железку на стол или на обычный штатив. Для этого на днище PLED-W800 расположена выдвигающаяся ножка,

позволяющая примерно на сантиметр приподнять корпус над столешницей, а также стандартное штативное гнездо, как на обычных фотоаппаратах. Что удобнее — зависит от ситуации, но лично нам больше понравился второй способ, проще отцентрировать картинку.

## Качество

Теперь о самом интересном — итоговом результате. Врать не будем, до уровня аналогичных по цене телевизоров PLED-W800 не дотягивает. Несмотря на очень хороший цветовой охват, невысокая контрастность и разрешение 1280x800 дают о себе знать. В фильмах картинке не хватает четкости, да и о том буйстве красок, которое предлагают ЖК-панели, нет и речи. Единственное, что впечатляет, — размеры изображения.

Вот они уничтожают буквально любой телевизор. В полной темноте PLED-W800 без проблем разворачивает полотно диагональю почти два с половиной метра (около 98 дюймов), а днем при закрытых занавесках поддерживает картинку диагональю до полутора метров. И, по правде говоря, выглядит это нереально круто, причем особенно впечатляет не в фильмах, а именно в играх. Когда видишь своего персонажа практически в натуральную величину, это реально сносит крышу — прощаешь проектору и низкое разрешение, и даже невысокую контрастность. Поражает в PLED-W800 и отличная отзывчивость: никаких подергиваний или смазываний, анимация выглядит очень плавно и органично.

Конечно, многие скажут, всего этого недостаточно для того, чтобы выкинуть телик в окно и побежать за проектором. И мы с этим согласны. ЖК на 50 дюймов с Full HD и 3D Stereo за эти деньги в разы лучше, однако это верно только в случае стационарной установки. Если же места нет, а хочется огромную картинку или, к примеру, жизнь проходит между квартирой и дачей, то PLED-W800 выглядит уже куда интереснее. Да, качеством приходится жертвовать, но за это проектор дарит самую настоящую свободу. Он не сжирает половину комнаты, легко помещается и не сильно отягощает рюкзак, ну и дарит массу впечатлений при игре на 2,5-метровом экране. В плюсы проектора надо записать и поддержку внешних носителей, а также наличие встроенной памяти. В случае дальней поездки можно не тащить с собой ноутбук, а ограничиться флэшкой или SD-картой. ● *Дмитрий Колганов*

**+ ПЛЮСЫ +**

+ небольшие размеры
+ огромная диагональ изображения
+ малое время отклика
+ грамотное меню
+ удобная установка
+ встроенный плеер
+ огромный ресурс лампы

**— МИНУСЫ —**

– высокая цена
– невысокое качество картинки

# IPAD КОНЕЦ?

О причинах падения спроса на iPad и том, как Apple могла бы исправить ситуацию

В конце апреля Apple отчиталась о результатах второго финансового квартала, и там все хорошо: прибыль в 13,6 миллиарда долларов, темпы зарабатывания денег с прошлого года только увеличились, маржа увеличилась, продажи iPhone и Mac бьют очередные квартальные рекорды и так далее.

На фоне всей этой благодати большим черным пятном выглядят результаты iPad. За последние полтора-два года бизнес iPad только скукоживается: например, во втором финансовом квартале 2014 года было продано 16,35 миллиона планшетов, в то время как в отчетном периоде их реализовали «всего лишь» 12,62 миллиона (годовое падение, таким образом, составило 23%).

Разумеется, даже такая негативная динамика не отменяет факта, что продажи iPad как были, так и остаются колоссальным бизнесом, пускай удельный вес этого бизнеса в общей корзине производимых товаров и сервисов Apple ощутимо снизился. Тим Кук из квартала в квартал продолжает говорить, что он верит в светлое будущее этой категории продуктов, и нам стоит подождать. Статистика использования iPad, удовлетворенность пользователей, выручка разработчиков и общее качество планшета от Apple по-прежнему выше, чем у конкурентов. Тем не менее невозможно отрицать, что iPad показывает совсем не те результаты, которых от него ждут (особенно учитывая то, какую беспрецедентную скорость роста этот продукт показывал сразу после начала продаж).

Причин тому несколько, я бы выделил три ключевые. Первая — планшеты от Apple слишком хороши, и цикл их обновлений значительно выше, чем у смартфонов; люди просто не видят причин регулярно обновлять свои айпады. Вторая — другие категории продуктов от Apple за последний период значительно расширили занимаемые ниши, забравшись на территорию iPad и каннибализируя планшеты, — речь об iPhone 6 Plus и новом MacBook. Третья — iPad лишен понятной всем, легко вербализируемой, объяснимой и убедительной якорной функции (или набора якорных функций), которая помогала бы продавать его широкой аудитории.

Предлагаю обсудить каждую из этих трех причин и попробовать предсказать, как Apple будет реагировать на них в работе над будущими итерациями своего планшета.

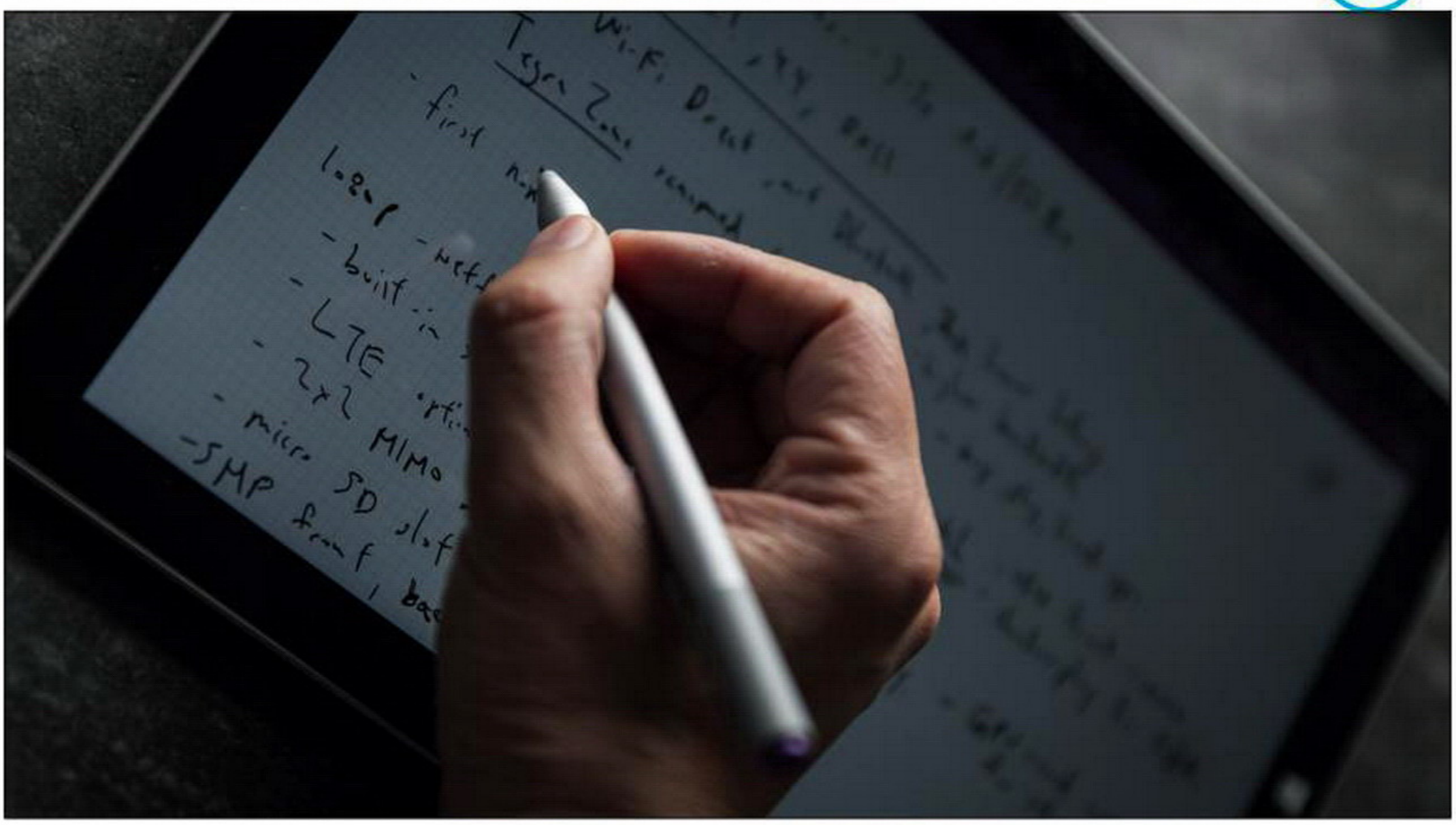
## Цикл обновления

Здесь все ясно, и эту причину принято считать одной из ключевых в анализе текущих проблем iPad. Действительно, если смартфон люди обновляют примерно раз в год-два (и этот цикл на Западе во многом определяется сроком действия операторских контрактов), то с планшетами ситуация совершенно другая: айпады служат людям и три, и четыре года, и больше. Если не брать в расчет самую первую модель планшета от Apple, которой сегодня почти невозможно пользоваться, то даже старые iPad (начиная со второго поколения) удовлетворительно или даже хорошо справляются с большинством задач, которые ставят перед ними среднестатистические пользователи: работа с почтой, браузинг, просмотр фото и видео.

Последним по-настоящему важным шагом вперед стал выпуск осенью 2013 года iPad Air — тонкой, легкой модели планшета, действительно сильно отличающейся от предшествующего iPad четвертого поколения. С тех пор изменения в моделях iPad случаются незначительные: в iPad mini 2 улучшили дисплей, в iPad mini 3 не поменялось вообще почти ничего, iPad Air 2 получил лишь еще чуть более тонкий корпус, более качественный экран, новые цвета и сенсор Touch ID (хотя казалось бы, что еще надо?).

Все это — приятные и полезные новшества, но многих людей поменять старые модели планшета на новые они не убедили. В отличие от iPhone, выход каждой новой модели которого производит во всем мире нешуточный ажиотаж и обладание которой является важным элементом статуса для ряда покупателей, iPad все стремительнее превращается в утилитарное, практичное и совсем не «модное» устройство, которым уже никто не хвалится. iPhone — статусный аксессуар, iPad — устройство для работы и домашнего развлечения; даже людям, пристально следящим за модой и трендами в техно, скорее всего, наплевать, какой у вас iPad Air — первой модели или второй.

В этом смысле iPad все больше походит на Mac, линейки которого обновляются тоже достаточно плавно и без



лишнего шума (хотя я бы сказал, что в плане привлечения внимания и «модности» апдейты Mac в последнюю пару лет даже превзошли iPad, что само по себе поразительно).

Наконец, iPad (как, впрочем, и любой продукт Apple) качественно сделан и, как правило, служит своим владельцам долго. Его непросто разбить или испортить, софт работает надежно и стабильно — опять же зачем покупать новый планшет, когда и старый весьма хорош?

Что со всем этим делать Apple? Если отбросить теории заговора, согласно которым Apple с каждым новым релизом iOS намеренно замедляет работу старых моделей, и если не допускать мысли о том, что Apple вдруг решит понизить качество своей продукции, чтобы планшеты быстро ломались и перегорали, — то с этой ситуацией нужно смириться и воспринимать ее спокойно. Революции не могут совершаться каждый год, и уж тем более сложно ожидать регулярных прорывных новшеств в рамках одной продуктовой категории. Точно так же, как это происходит с Mac и iPhone, iPad будет медленно, но верно получать новые полезные функции — и до тех пор, пока планшет от Apple остается лучшим предложением на рынке, его покупатели будут довольны и их будет много.

Кроме того, точно так же, как на релиз iPhone 6 пришелся конец жизненного цикла многих старых и очень успешных моделей iPhone (особенно 4 и 4S) и возникновение у немалого числа владельцев этих устройств желания наконец обновиться (и мы видим, к каким результатам продаж iPhone 6 привело в том числе и это обстоятельство), в этом году, полагаю, многие обладатели iPad второго и третьего поколений пожелают перейти на новые модели. Есть вероятность, что это станет одним из факторов возвращения к росту продаж iPad.

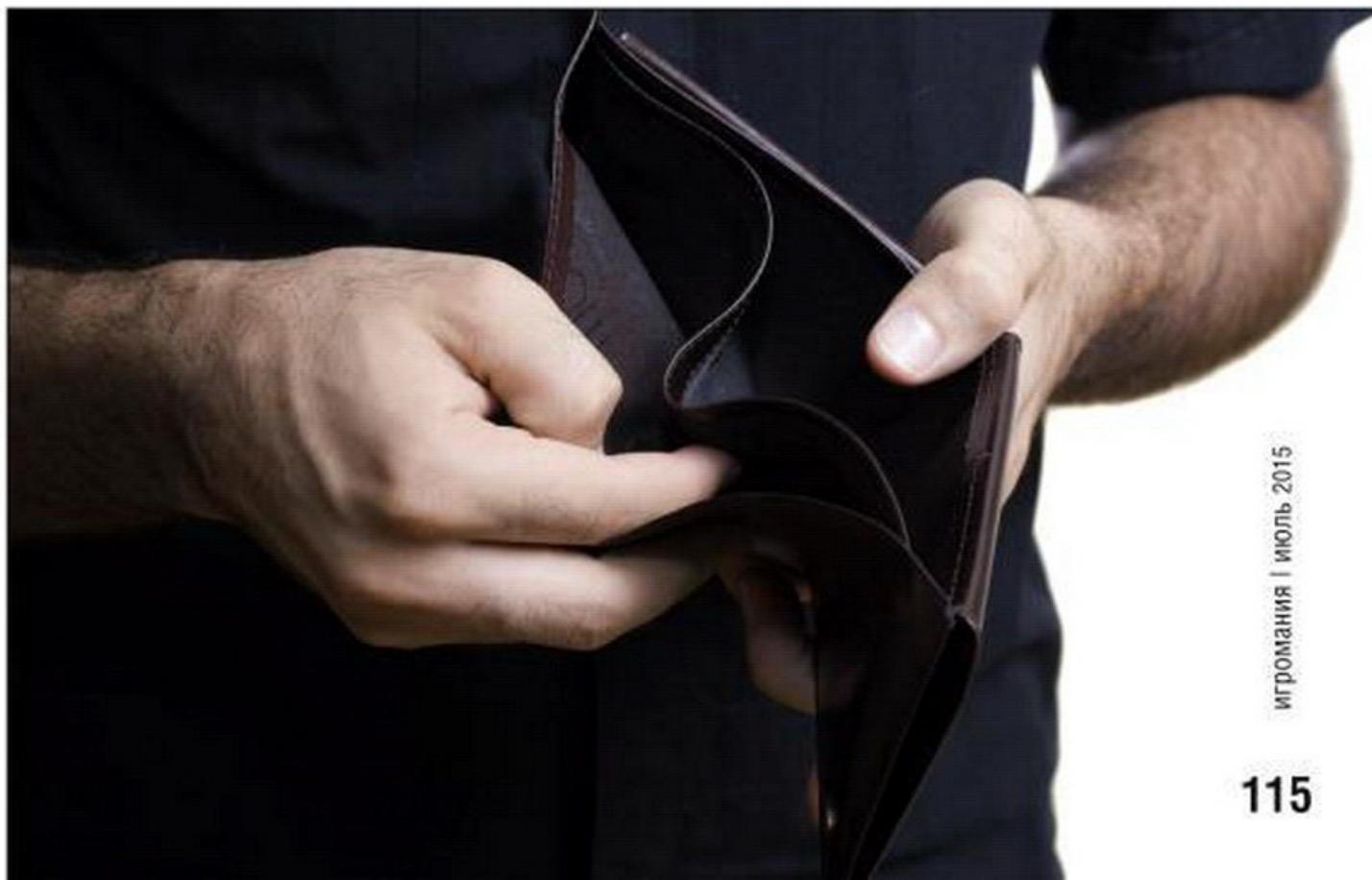
## Каннибализация

Занятно, но одной из ключевых проблем iPad является то, что Apple своими же руками наносит ему ощутимый урон, выпуская продукты, залезающие на территорию планшета. Только за последний год вышли iPhone 6 Plus и MacBook, и каждый поджимает iPad — один «снизу», другой «сверху».

Даже «обычная» модель смартфона, iPhone 6, приобрела значительно большую диагональ экрана по сравнению с iPhone 5S (4,7 дюйма против 4); а про iPhone 6 Plus и говорить нечего — с экраном в 5,5 дюйма это полноценный фаблет, который во многих юзкейсах теперь успешно заменяет пользователям iPad, и особенно iPad mini.

Причем Apple целенаправленно и последовательно продвигает 6 Plus как устройство для работы и продуктивности — на презентации смартфона нам показывали, как удобно на фаблете работать с почтой (в том числе за счет усовершенствованного дизайна приложения Mail, вмещающего больше контента), браузить; не скрывается, что iPhone 6 Plus — прекрасный аппарат для работы с презентациями, фотографиями, видео; утверждается, что он идеально подходит для игр (и все это — правда). Еще совсем недавно считалось, что это следует делать на iPad, а не на смартфоне, но времена поменялись. Увеличение диагонали экрана привело к тому, что iPhone 6 и особенно 6 Plus разжились емкими батареями, которых хватает на целый день интенсивной работы; если раньше я знал, что мой iPhone 4 разрядится к обеду, если я буду постоянно читать в нем соцсети и играть в игры, то с iPhone 6 и тем более 6 Plus такой проблемы не возникает.

Еще недавно, заходя в метро, я видел, что многие люди, сидя в поезде, смотрели видео, читали или играли в игры на iPad или других планшетах. Сегодня ситуация поменялась радикально: планшеты почти исчезли из общественного транспорта. Все уткнулись в смартфоны и фаблеты — выясняется, диагональ экрана на них достаточно



велика, чтобы выполнять перечисленные выше действия было достаточно комфортно, а удобство (пускай и с натяжкой) использования одной рукой и возможность непринужденно положить большой смартфон в карман выигрывают у такого большого и неудобного планшета.

iPad — чудесная вещь, но теперь ее совершенно бессмысленно постоянно носить с собой; лично я пользуюсь планшетом (очень немного) на работе и (очень много) дома, в пути в нем нет никакого смысла. Карты, почта, чтение ленты Twitter, даже недолгий браузинг «на ходу» — все это значительно удобнее делать, легким движением достав iPhone 6 из кармана, а не извлекая из сумки громоздкий iPad, который еще и не удержишь одной рукой (а в метро это проблема насущная).

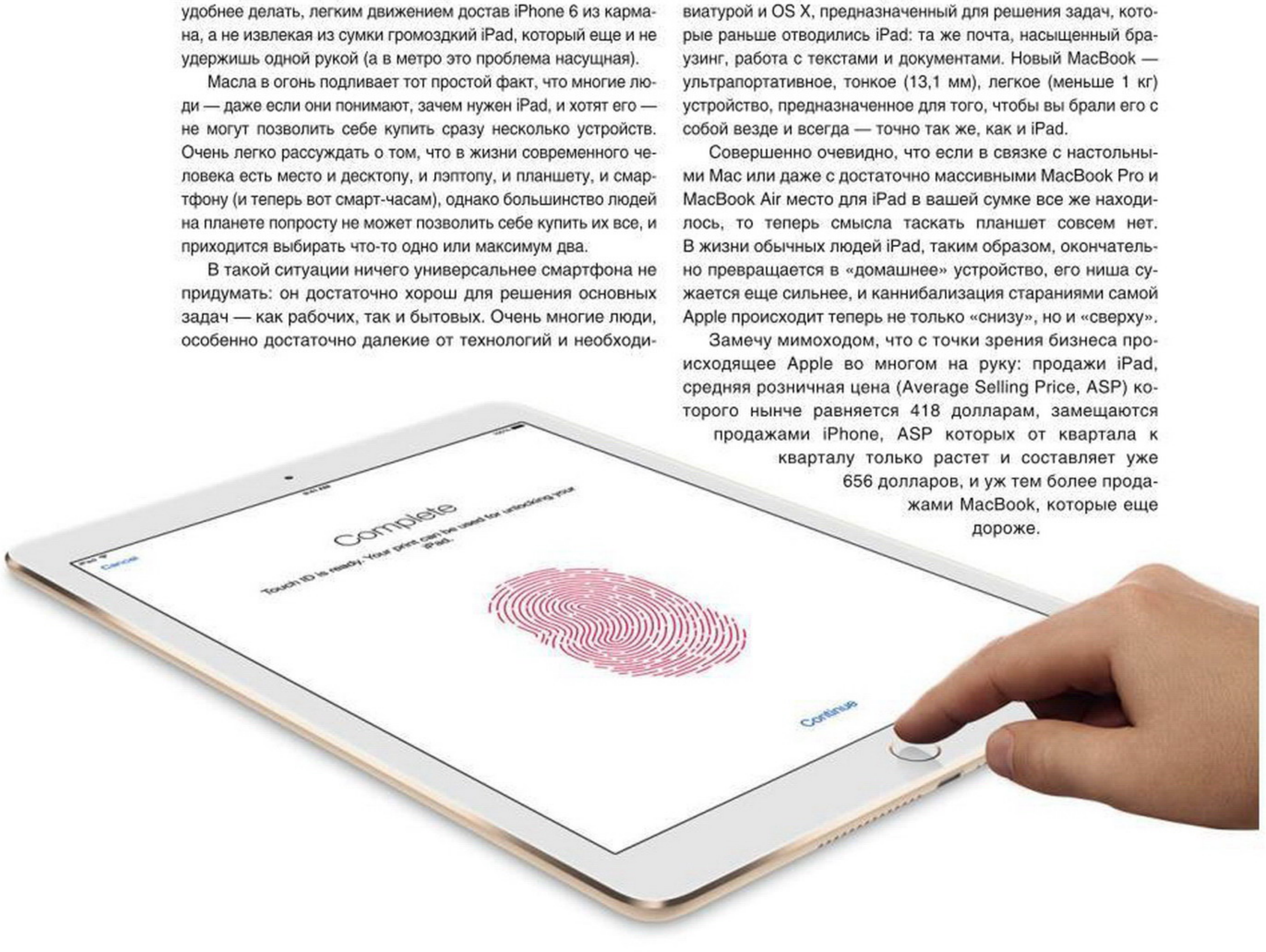
Масла в огонь подливает тот простой факт, что многие люди — даже если они понимают, зачем нужен iPad, и хотят его — не могут позволить себе купить сразу несколько устройств. Очень легко рассуждать о том, что в жизни современного человека есть место и десктопу, и лэптопу, и планшету, и смартфону (и теперь вот смарт-часам), однако большинство людей на планете попросту не может позволить себе купить их все, и приходится выбирать что-то одно или максимум два.

В такой ситуации ничего универсальнее смартфона не придумать: он достаточно хорош для решения основных задач — как рабочих, так и бытовых. Очень многие люди, особенно достаточно далекие от технологий и необходимости регулярно работать за компьютером, имеют только смартфон — с его помощью они пользуются соцсетями, смотрят видео, слушают музыку, проверяют почту, а больше им ничего особенно и не надо.

После выхода iPhone 6 Plus я был уверен, что теперь у iPad лишь одна дорога: раз «снизу» яростно поджимают, осталось идти «наверх», то есть залезать на территорию Mac. Однако недавнее появление радикально нового 12-дюймового MacBook спутало все карты. Как отмечают многие аналитики, свежий ноутбук от Apple — эдакий iPad с клавиатурой и OS X, предназначенный для решения задач, которые раньше отводились iPad: та же почта, насыщенный браузинг, работа с текстами и документами. Новый MacBook — ультрапортативное, тонкое (13,1 мм), легкое (меньше 1 кг) устройство, предназначенное для того, чтобы вы брали его с собой везде и всегда — точно так же, как и iPad.

Совершенно очевидно, что если в связке с настольными Mac или даже с достаточно массивными MacBook Pro и MacBook Air место для iPad в вашей сумке все же находилось, то теперь смысла таскать планшет совсем нет. В жизни обычных людей iPad, таким образом, окончательно превращается в «домашнее» устройство, его ниша сужается еще сильнее, и каннибализация стараниями самой Apple происходит теперь не только «снизу», но и «сверху».

Замечу мимоходом, что с точки зрения бизнеса происходящее Apple во многом на руку: продажи iPad, средняя розничная цена (Average Selling Price, ASP) которого нынче равняется 418 долларам, замещаются продажами iPhone, ASP которых от квартала к кварталу только растет и составляет уже 656 долларов, и уж тем более продажами MacBook, которые еще дороже.

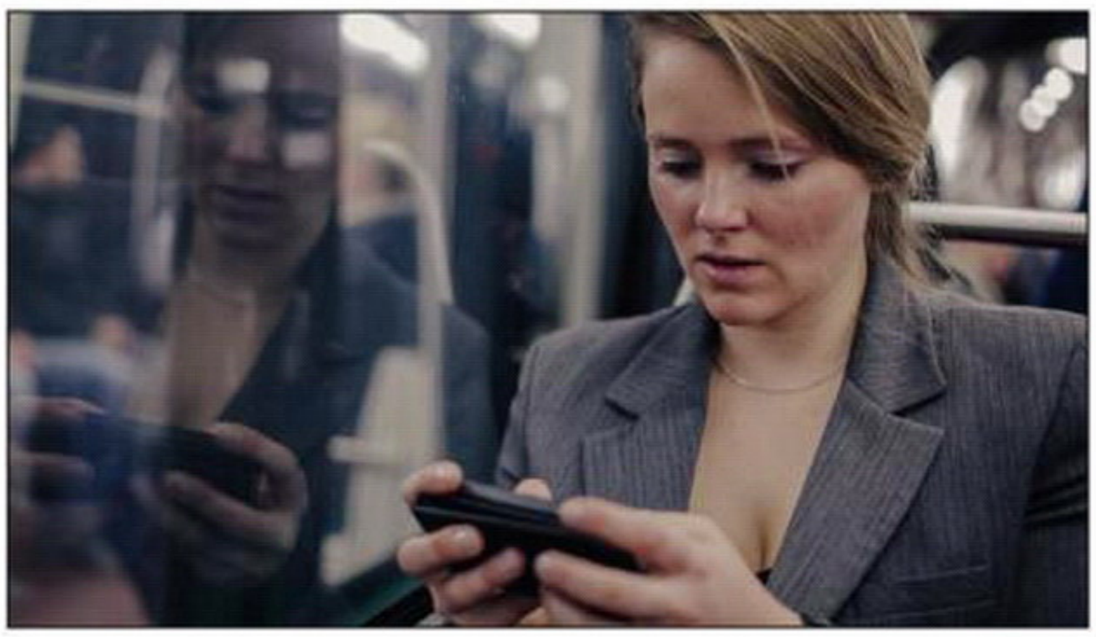


С точки зрения стратегии и поддержки диверсифицированной линейки продуктов — не думаю, что на руку; мне совершенно очевидно, что место для планшетов в эпоху мобильных технологий есть, а Apple нужно развивать и дифференцировать iPad, создавая уникальные преимущества и ниши для этого устройства. Но что именно будет делать Apple? Мне кажется, что будущее iPad в сложившейся ситуации — углубление и развитие ниш его профессионального использования. В последний год Apple особенно активно показывает и рассказывает, как iPad используют «на ходу» пилоты, водители, логисты, врачи, режиссеры, художники, музыканты; это по-прежнему самый удобный формфактор для работы «в поле», в то время как смартфон слишком компактный, чтобы выполнять на нем реально сложную работу, а ноутбук слишком громоздкий и неуклюжий.

Что нужно всем этим людям от iPad? Надежность, прочность, долгое время автономной работы, качественный экран — все это уже есть. Чего в iPad пока нет, но этим людям пригодилось бы? Более универсальные устройства ввода: во-первых, Force Touch, который может сильно разнообразить возможности работы и управления устройством «на ходу», во-вторых, стилус (или точное цифровое перо), который особенно полезен в мобильной работе с документами и наверняка пригодится художникам. Microsoft очень убедительно показывает преимущества работы с Surface Pen, и я удивлюсь, если iPad не будет двигаться в этом же направлении — несмотря на все усмешки Стива Джобса по поводу стилусов во время премьеры iPhone. Потом, поддержка многооконности, внешних накопителей (а значит, и более открытой файловой системы) тоже вряд ли повредит.

Ранее главным опасением и аргументом против того, чтобы все вышеперечисленное появилось в iPad, было понимание, что устройством пользуются «нормальные» люди, которых файловая система, порты и стилусы отпугнут. И это правда — именно поэтому все эти вещи в iPad ранее были не нужны. Но, как я написал выше, сегодня «нормальные» люди пользуются iPad все реже, предпочитая ему iPhone, и iPad превращается в инструмент для профессионалов — а значит, аргумент больше не релевантен. Поэтому я уверен, что «профессионализация» iPad необходима, она случится уже совсем скоро, и первые плоды мы, возможно, увидим уже в этом году. Да мы уже видим — сотрудничество Apple с IBM в области производства узкоспециального софта для iOS и агрессивного движения в корпоративный сегмент началось именно в рамках этой парадигмы.

Замечу в скобках, что в моем случае iPad как был, так и остается совершенно незаменимым «домашним» девайсом. Дома я слушаю музыку, смотрю фильмы и YouTube, читаю книги и статьи, листаю Twitter — и все это с большим отрывом по-прежнему удобнее делать на iPad, лежа на диване и пользуясь преимуществами большого экрана. iPhone для этого слишком маленький, а садиться за стол с MacBook либо класть его к себе на живот просто лень и неудобно. Однако много ли людей думают так же, как и я?



## Якорная функция и маркетинг

Этот пункт вытекает из предыдущего: очевидной проблемой iPad (по крайней мере, в потребительском сегменте рынка) стало то, что очень многие люди просто не понимают, зачем им нужен планшет, а Apple не может внятно это объяснить. Последние презентации iPad это ярко демонстрируют: в ходе премьеры iPad Air 2 Фил Шиллер много говорил о технических характеристиках, толщине, цвете и Touch ID, но так и не привел ни одного примера того, зачем и кому сегодня нужен iPad. В свете описанного мной в предыдущем пункте этот вопрос становится особенно острым: людям просто-напросто хватает смартфона и ноутбука или десктопа, им не нужен планшет.

Вспомните, как Стив Джобс показывал нам iPad. Он сел на диван, закинул ногу на ногу и начал демонстрировать, как удобно на iPad работать с почтой, как классно листать пальцем веб-страницы и читать тексты, слушать музыку, разглядывать фотографии, смотреть видео, играть. Джобс утверждал, что именно в этих задачах iPad показывает себя лучше, чем и смартфон, и лэптоп. И в 2010 году это были золотые слова; iPad взорвал рынок именно потому, что Джобс был на сто процентов прав.

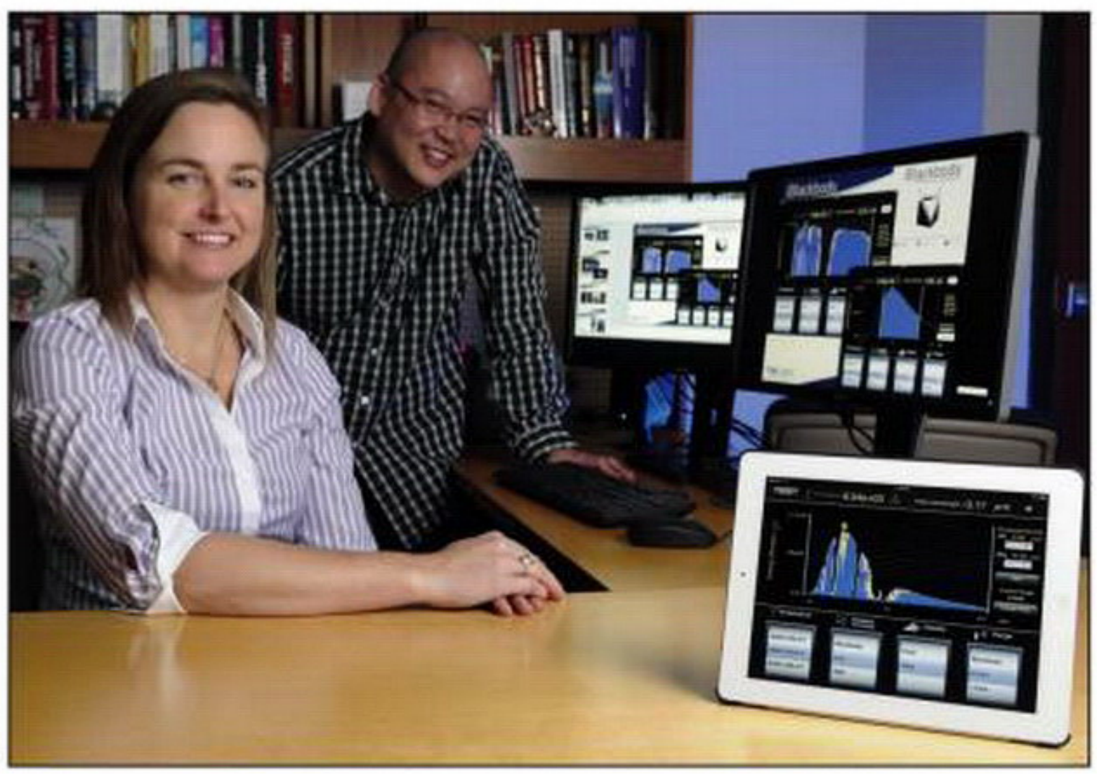
Но в 2015 году ситуация, как мы уже заметили, изменилась: смартфоны стали больше, мощнее и универсальнее, а лэптопы сделались легче, тоньше и производительнее и наносят, таким образом, ощутимый ответный удар. Как я уже заметил выше, я по-прежнему считаю, что почти во всех перечисленных Джобсом юзкейсах iPad по-прежнему значительно удобнее, но проблема не в том, что многие люди могут быть со мной не согласны. Проблема в том, что у iPad сегодня нет одной, двух, трех ключевых якорных функций, понятных людям, далеким от технологий.

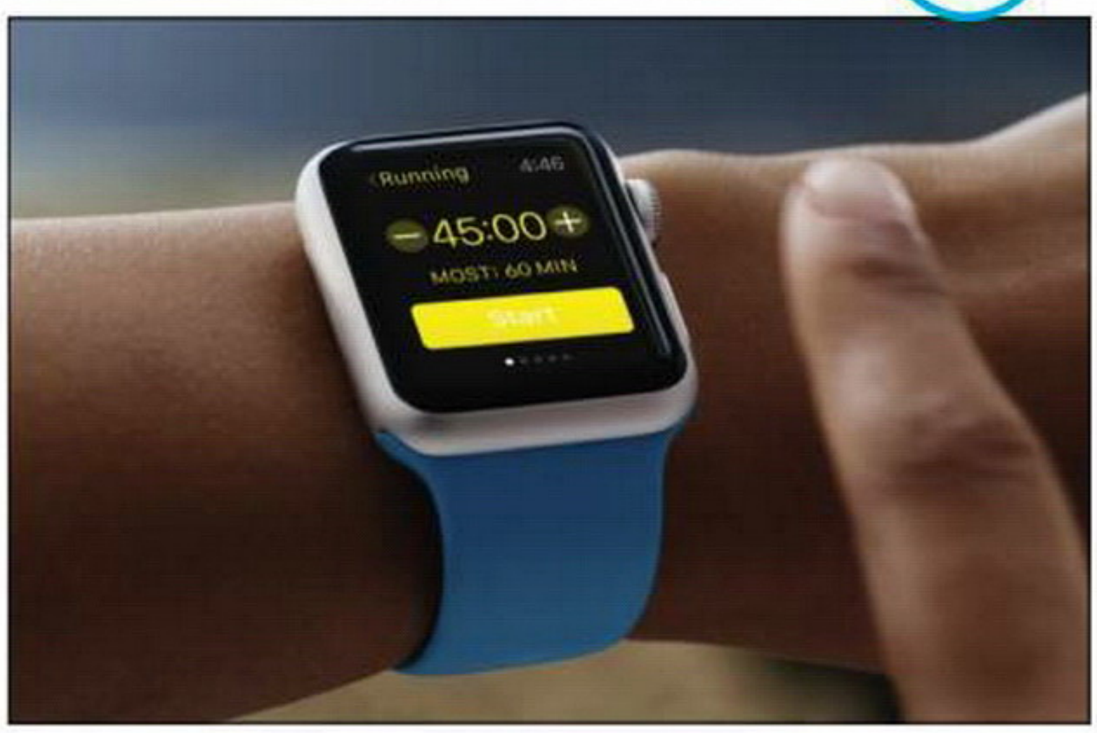
Публицист и исследовать Apple Нил Сайберт недавно описал свой опыт тестирования Apple Watch в Apple Store — и, в частности, пообщавшись с самыми разными людьми, зашедшими в магазин и испытавшими новое устройство, он отмечает, что часы понятны множеству самых обычных людей. Но они понятны не потому, что людям интересно и важно отвечать на сообщения, открывать гаражные ворота или заказывать Uber с часов, нет; они понятны потому, что для этих людей Apple Watch — это в первую очередь милые, симпатичные часы, которые показывают время и на которых можно выбрать и настроить забавные главные экраны-циферблаты. Еще раз: Apple Watch — это *часы, которые показывают время*, а также предоставляют возможность интимного общения с близкими людьми и помогают в спорте и ведении здорового образа жизни — согласно маркетинговому питчу Apple.

Многим из нас — гиков — это кажется смешным. Кому интересно устройство про время — в 2015 году, когда циферблат светит, кажется, из каждого угла, а в кармане всегда лежит телефон? Куда интереснее — да! — отвечать на сообщения, открывать гаражные ворота и заказывать Uber прямо со своего запястья. Но не стоит переоценивать важность юзкейсов для гиков и недооценивать потребность обычных людей. Идея Apple Watch в том, что люди, которые купят их потому, что там милые часы с анимированной бабочкой или топающим Микки-Маусом, и потому, что можно отправить своей девушке, жене, внучке или правнучке показатель своего сердцебиения, рано или поздно, сами того не замечая, начнут открывать с них гаражные ворота и заказывать Uber.

Ведь именно так в свое время взлетел и iPhone. Масса людей покупала (да и сейчас покупает) себе смартфоны в первую очередь потому, что это *телефон, с которого можно звонить и отправлять SMS*. И только спустя некоторое время люди обнаруживали, что звонки и SMS — это один процент из массы вещей, для которых они используют смартфон. Стив Джобс презентовал iPhone как телефон, iPod с сенсорным экраном и интернет-коммуникатор, и третий пункт тогда казался наименее важным, а сейчас iPhone — на 99% интернет-коммуникатор и на один процент все остальное.

И тут мы возвращаемся к iPad. Watch легко продать как часы, iPhone легко продать как телефон — но как продать iPad? Что это за устройство в глазах обычных людей? Какая функция iPad уникальна, понятна самому далекому от технологий человеку, за счет какой функции iPad можно успешно позиционировать? Мне кажется, сегодня Apple не дает четкого ответа на этот вопрос. Фоторамка, как во времена первого iPad? Не смешите. Браузинг, почта, музыка? Неубедительно и многим обычным людям непонятно (да и не нужно, как они могут считать).






Пара направлений, которые потенциально могут быть более интересными, — видео и игры. Многие аналитики отмечают, что популярность ультрадешевых noname-планшетов на Android, особенно в Азии, обуславливается тем, что это единственный экран в доме, на котором можно смотреть ТВ-передачи, фильмы и видео из интернета. Видео, ТВ — вещи, которые резонируют с большинством самых обычных людей. Apple пока нерешительно, но все же движется в этом направлении (см. недавно анонсированное сотрудничество с HBO). Идут слухи, что скоро нам представят совершенно новый видеосервис; многие уверены, что он станет ключевой особенностью следующего поколения Apple TV, но я считаю, что от этого сервиса iPad выиграет не меньше, а то и больше.

Что касается игр, то здесь потенциал огромный. Чтобы продавать iPad как устройство, в первую очередь предназначенное для игр, Apple нужно полностью изменить формат работы с играми, концепцию их дистрибьюции и взаимоотношения с разработчиками и издателями.

Однако в ситуации с будущим позиционированием iPad существует конфликт интересов по линии «профессиональное устройство — потребительское устройство». О про-сегменте я написал в предыдущем пункте, и там необходимость дифференциации, позиционирования и маркетинга не столь ярко выражена: если устройство удобно в работе и отвечает поставленным перед ним требованиям, специалисты и компании будут его покупать. И, как я также написал выше, iPad все стремительнее становится инструментом в первую очередь для профессионалов и бизнеса — и в этой ситуации продавать его обычным потребителям становится *сложнее*.

Поэтому я считаю, что проблему позиционирования и формирования набора якорных функций для среднестатистического потребителя Apple будет решать с большим трудом; вместо того чтобы высасывать из пальца причины, по которым iPad может быть полезен вашей бабушке, Apple, считаю, сконцентрируется на том, чтобы объяснить, почему iPad полезен вашему брату-пилоту или вашему отцу-логисту. И в Apple Store iPad будет выставляться все ближе к секции Mac, в то время как основное внимание заходящих покупателей компания будет привлекать при помощи iPhone и Watch. Apple уже давно разводит iPhone и iPad, хотя оба устройства — портативные и работают на одной ОС. Последние годы новые смартфоны и планшеты показываются компанией из Купертино на разных мероприятиях, причем зачастую iPad представляют именно в связке с Mac. Если вы посмотрите на открытые глобальные вакансии Apple, вы увидите, что компания ищет продакт-менеджеров и маркетологов по сегментам продуктов, и iPad с Mac перечисляются через запятую, в то время как к iPhone — отдельный подход. Сегодня iPhone и iPad — радикально разные продукты, для разных аудиторий, с разным позиционированием, и дальше этот разрыв будет увеличиваться.

●●●

Подводя итог — я уверен, что с iPad все будет хорошо. Да, планшеты сегодня сжимаются до устройств, занимающих достаточно узкие ниши, но этих ниш все еще много, и Apple будет работать над тем, чтобы их становилось еще больше. Поэтому я ожидаю, что в этом году (скорее всего, осенью) Apple покажет-таки некий iPad Pro (возможно, с большей диагональю экрана), более дорогой, с поддержкой Force Touch, возможно, цифрового пера, многооконностью, дополнительными портами и интерфейсами, но сохраняющий основные принципы и философию iOS — простота, ясность и надежность.

Такой iPad будет мощным, универсальным, но при этом фундаментально мобильным устройством с уже существующим огромным количеством написанных именно под него приложений, включая профессиональный набор софта от IBM. И такое устройство станет абсолютно незаменимым решением для компаний и индивидуальных профессионалов — которое они купят, будут пользоваться им долгие годы, не обновляясь, но через три-четыре года снова купят iPad, а затем еще один.

И Apple такое развитие событий очень даже устроит. Как ее устраивает ситуация с Mac, который сегодня — спустя тридцать лет после запуска линейки — медленно, но верно растет. ● ***Максим Самойленко***

# УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

## Тестирование игрового моноблока MSI 24GE 2QE IPS

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 24 дюйма, IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4720HQ (4 ядра, 2,6-3,6 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 960M (2 ГБ GDDR5)
- **Система хранения данных:** MSI Super RAID, 2x 120 ГБ SSD в режиме RAID 0 + HDD (1 ТБ, 7200 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n (Killer 1202), Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** USB 2.0, 3x USB 3.0, HDMI-in, HDMI-out, 2x 3,5-мм джек, LAN (Killer E2200)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, 6-месячная премиум-лицензия XSplit Gamecaster, эксклюзивные самолет и танк, валюта и «премиум» для War Thunder
- **Комплектация:** блок питания, мышь, клавиатура
- **Габариты:** 58,3x43,4x3,2 см
- **Вес:** 8,5 кг
- **Цена на июнь 2015 года:** 65 000 рублей

Когда речь заходит о том, что домашний компьютер занимает слишком много места, многие тут же вспоминают о ноутбуках. И это правильно — их мощи достаточно для любых задач, а по размерам они раз так в десять опережают стационарные системы. Но лэптоп — не единственный вариант сэкономить жилищное пространство, есть еще и моноблоки. Да, знаем, у нас их принято считать печатными машинками с выходом в интернет, однако за последнее время многое изменилось. Мобильное железо существенно прибавило в производительности и подешевело, и сейчас моноблок способен не только на запуск Word и открытие Facebook, но и на игры. Думаете, сочиняем? Как бы не так, все это мы пишем под впечатлением от нового **MSI 24GE 2QE IPS**.

## Упаковка

Для тех, кто не представляет себе, что такое моноблок, быстро раскроем все секреты. По сути, All-in-One — это тот же самый ноутбук, но без аккумулятора и с куда большим экраном. К примеру, наш подопытный — это 24-дюймовый дисплей, в корпус которого уместили все компьютерное железо.

В нашей версии оно оказалось более чем мощным. Всеми делами заправлял хорошо знакомый **Intel Core i7-4720HQ**. Это бодрый четырехъядерник частотой от 2,6 до 3,6 ГГц с поддержкой всех актуальных технологий типа **Hyper-Threading** и Quick Sync. Оперативки ему досталось с запасом — 16 ГБ DDR3 скоростью 1600 МГц. Не подвели и накопители. **Windows 8 64-bit** стоит на двух SSD по 120 ГБ, объединенных в массив RAID 0, а под хранение тяжелых данных выделен жесткий диск объемом 1 ТБ (такая система хранения данных называется **MSI Super RAID**).

За графику же в MSI 24GE отвечает новенькая **NVIDIA GeForce GTX 960M** на энергоэффективной архитектуре **Maxwell**. На борту у чипа 640 CUDA-ядер частотой от 1029 до 1097 МГц, 40 текстурников и 16 движков растеризации. И, надо сказать, сегодня этого набора хватает вообще на все современные игры, причем заветных 30 fps можно добиться без потери качества — чип спокойно тянет Full HD на максимальных настройках.

Впрочем, интересен 24GE не одними играми. По результатам **PCMark**, процессора и памяти вполне хватает на серьезные рабочие задачи. К тому же заниматься на моноблоке можно не только видео или музыкой, но и графикой.

Дисплей в All-in-One — IPS-матрица с поддержкой Full HD и отличной цветопередачей. В стандартном варианте

$\Delta E_{00}$ равна 1,2, а после калибровки опускается до почти идеальных 0,32. Придраться в мониторе можно только к неравномерной подсветке: при выводе черного фона видна работа ламп, установленных по верхней кромке экрана. В остальном же — никаких нареканий, садись и работай.

## Как выглядит

Ну а теперь расскажем, как все это выглядит. Те, кто после наших описаний представил себе толстенький ЭЛТ-монитор, могут выдохнуть. Из крупногабаритного у 24GE только коробка, в которой он поставляется, да массивный блок питания на 150 Вт. Сам же моноблок лишь чуть толще обычного дисплея — всего 3 см в глубину. А вот лицевая панель у него, конечно, необычная.

Матрица окружена довольно широкой (2,5 см) черной пластиковой рамкой. Плюс внизу еще на семь сантиметров выступает блок с установленной в него парой динамиков. Выглядит конструкция не сказать чтобы красиво, но и придраться не к чему. Ни кричащих цветов, ни подсветки — все спокойно и очень аккуратно.

То же со сборкой. Хотя корпус собран из нескольких деталей, подогнано все аккуратно. А вот подставка нам не понравилась. Панель проворачивается только относительно вертикальной и горизонтальной оси — никаких наклонов или регулировок по высоте. В защиту запишем лишь одно: нога к моноблоку прикручена по VESA-стандарту, так что всегда можно купить навороченное крепление на стену, которое будет крутиться по всем трем осям.

С портами 24GE повезло. Для быстрого подключения флэшек, телефонов и планшетов на левом боку есть пара USB 3.0. Причем, что важно, один из них (самый верхний) поддерживает технологию **MSI Super Charger** с увеличенным током зарядки. По соседству расположились и всеядный кардридер, и вся система управления. Кнопка питания, настройки громкости, дисплея, а также перевода моноблока в режим простого экрана.

Последнее — это приятный бонус от MSI под названием **Instant Display**. На оборотной стороне дисплея есть вход HDMI-in, к которому можно подключить и ТВ-приставку, и консоль, и планшет. Удобная штука. Хотя само расположение порта не особо удачное. Вся группа, а рядом еще находятся пара USB 3.0, один USB 2.0, HDMI-out, питание, LAN и выходы на наушники и микрофон, стоит параллельно корпусу и прикрыта подставкой. С учетом, что повернуть экран по продольной оси невозможно, подобраться и что-то воткнуть в компьютер довольно проблематично.

## Бонусы

За что же MSI похвалим — так это за традиционно достойный набор, скажем так, дополнительных фишек. И в первую очередь отметим звук. За него отвечает пара динамиков под экраном. О качестве их ничего особенного не скажешь — стандартная ноутбучная система с массой высоких и небольшим вкраплением средних частот. Для сериалов, комедий и простеньких игр вполне сойдет, а вот для шутеров придется все-таки покупать нормальные колонки или гарнитуру.

Под их работу MSI припасла приятный бонус в виде аудиодрайвера **Nahimic**. Он помогает подстроить частоты, отрегулировать глубину баса, добавить мощности динамикам, а также организовать виртуальный суррраунд. Плюс к этому программа тесно связана с комплектной XSplit Gamecaster (на нее дается 6-месячная премиум-лицензия) и умеет на лету обрабатывать сигнал с микрофона, гася паразитные шумы и усиливая голос.

Еще порция интересностей — наличие в 24GE сетевого контроллера **Killer Atheros**. Скорости соединению он, конечно же, не добавляет, зато оснащен гибкой системой распределения приоритетов. Во время игры чип активно душит не вовремя проснувшиеся сторонние программы типа торрентов или Skype.

Ну и самый приятный момент — комплектные мышка и клавиатура. Первая — представленный в середине того

### Игровые тесты (кадров в секунду)

| Настройки | 1680x1050 | 1920x1080 |
|---|---|---|
| **Tomb Raider** | | |
| Ultra, AF 16x | 34,8 | 30,8 |
| Ultra, AF 16x, SSAA 2x | 24,9 | 21,3 |
| **Hitman: Absolution** | | |
| Ultra, AF 16x | 37,1 | 36,6 |
| Ultra, AF 16x, MSAA 4x | 27,2 | 27,8 |
| **BioShock Infinite** | | |
| UltraDX11, AF 16x | 63,7 | 58,1 |
| UltraDX11+DDOF, AF 16x | 53 | 46,4 |
| **Crysis 3** | | |
| Max, AF 16x | 29,6 | 23,4 |
| Max, AF 16x, SSAA 2x | 21,5 | 14,6 |
| **Metro: Last Light** | | |
| VeryHigh, AF 16x | 40 | 36 |
| VeryHigh, Tesselation | 32,7 | 29 |
| VeryHigh, Tesselation, PhysX | 36 | 32 |
| **Thief** | | |
| VeryHigh, AF 16x | 31,1 | 38,1 |
| VeryHigh, AF 16x, SSAA High | 23,7 | 25,4 |
| **GRID Autosport** | | |
| VeryHigh, AF 16x | 40 | 37,5 |
| VeryHigh, AF 16x, MSAA 2x | 35,8 | 34,4 |
| **Battlefield 4** | | |
| Ultra, AF 16x, MSAA 2x | 44,5 | 38,4 |
| Ultra, AF 16x, MSAA 2x | 38,9 | 35,6 |

### Синтетические тесты

**3DMark (Fire Strike)**

| Score | Graphics | Physics |
|---|---|---|
| 3829 | 4384 | 4587 |

**Unigine Heaven Benchmark 4.0**

| FPS | Scores |
|---|---|
| 19,8 | 500 |

**Unigine Valley 1.1**

| FPS | Scores |
|---|---|
| 20,8 | 870 |

года игровой грызун **MSI Interceptor DS100**. Выполнен он в симметричном «пальцевом» корпусе из приятного софттача, оснащен оптическим сенсором на 3500 dpi, четырьмя дополнительными клавишами и, что удивительно, знает о существовании макросов. Настраиваются они в толково оформленной утилите, в которой, помимо программирования, разрешается задать новое действие любой кнопке, настроить шаг переключения dpi, выставить частоту обновления и даже выбрать цвет подсветки корпуса. В общем, для комплектного подарка более чем круто.

Удивительно хороша оказалась и клавиатура **MSI DS4100**. По функционалу это обычная мембранная модель, но как же здорово она сделана. Тонкий легкий корпус закатан в софттач, все клавиши прорезинены, есть качественная семицветная подсветка и все основные мультимедиа-функции, вызываемые по сочетанию **Fn** с рядом **F1—F12**. Единственное, что может кому-то не понравиться, — механика самих кнопок. Они очень мягкие и с коротким ходом — надо привыкать.

В общем, как видите, современный моноблок — это уже далеко не дорогая офисная машинка, а полноценный мини-компьютер с внушительной производительностью, достаточной не только для рабочих программ, но и для игр. При этом в исполнении MSI все это еще здорово оформлено. По сути, минусов у системы мы нашли только три: засветка экрана, небольшое количество настроек положения и неудачное расположение портов на задней панели. В остальном 24GE 2QE IPS — отлично собранная система с приятным дизайном и кучей полезных бонусов.

В плюсы запишем и цену — всего 65 000 рублей. Для сравнения, аналогичный компьютер в комплекте с мышкой, клавиатурой и IPS-монитором обойдется даже дороже, порядка 68 000 рублей. Да, несомненно, при классическом варианте всегда остается простор для апгрейда, но об экономии места уже не может быть и речи. А вариант от MSI занимает минимум свободного пространства на столе и при желании спокойно вешается на стену.

● *Дмитрий Колганов*

**+ ПЛЮСЫ +**

+ занимает мало места
+ достойная производительность
+ хороший экран
+ много приятных дополнений
+ комплектные мышь и клавиатура

**— МИНУСЫ —**

- засветка по краю экрана
- мало настроек положения

# НЕЖДАННО-НЕГАДАННО

## Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 980 Ti

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Всего два месяца назад мы рассказывали вам о замечательной NVIDIA GeForce GTX TITAN X, которая благодаря одним только архитектурным изменениям сумела обойти предшественницу на целых 30%. И вот уже на руках у нас очередная плата от **NVIDIA**, и опять из верхнего ценового диапазона — **GeForce GTX 980 Ti**.

Столь скорого появления еще одного флагмана не ожидал никто; считалось, что «зеленые» приберегут его в качестве ответа на будущую линейку AMD. Есть ли смысл в столь скором выпуске и что вообще представляет собой новинка — сейчас и разберемся.

### Странности

Технические характеристики видеокарты одновременно и радуют, и огорчают. Наверняка огорчатся те, кто успел купить TITAN X за 60 000 рублей, зато обрадуются те, кто подождал. Ведь, по сути, GTX 980 Ti — тот же самый флагман. Из 24 SMM карта не досчиталась лишь двух блоков, то есть потеряла всего 10% теоретической производительности. При этом оставшиеся 2816 CUDA-ядер, 176 текстуринков и 96 движков тесселяции работают на той же частоте, начинают с 1000 МГц и под GPU Boost 2.0 стремятся к 1075 МГц (на деле — к 1177 МГц).

Не сильно пострадала и память. Да, половину объема она потеряла, и теперь ее емкость «всего» 6 ГБ, но пропускная способность не изменилась. Чипы работают на частоте 7000 МГц и общаются с GPU по шине шириной 384 бит.

## Технологии

Есть ли в GTX 980 Ti ограничения по технологиям? Нет. Все, что поддерживают чипы Maxwell, никуда не делось, включая VXGI, MFAA и DSR. Мало того, вместе с новинкой NVIDIA представила еще несколько технологий, которые в ближайшем будущем ожидают Maxwell.

Во-первых, это улучшенная работа со шлемами виртуальной реальности, подробнее о которой читайте в соседнем большом материале о GameWorks. Во-вторых — поддержка всех новинок DirectX 12 и 12.1.

По последним NVIDIA выделила несколько ключевых моментов. Прежде всего компания подтвердила основную цель API — снизить нагрузку на графические чипы, дав программам прямой доступ к ядрам. Еще NVIDIA подробнее рассказала об эффектах DX 12. Как и ожидалось, ничего сверхъестественного API не получил — только новые алгоритмы работы с текстурами.

## Внешний вид

В остальном все как у всех, не изменился даже внешний вид. Длина платы равна 27 см, основные элементы накрыты большим алюминиевым радиатором, воздух прогоняет цилиндрическая вертушка, а в качестве элемента оформления использован все тот же металлический кожух с окошком и светящейся надписью GeForce на боку. Прежним остался и набор разъемов: для питания нужны вилки на 6- и 8-pin, а для мониторов есть один DVI и HDMI, а также тройка DisplayPort.

На что GTX 980 Ti способна в реальных условиях? Как показали наши тесты, примерно на то же, на что и GTX TITAN X. Текущему лидеру плата уступает, в зависимости от приложения, всего... 3%.

Что в игровых условиях равно двум-трем кадрам в секунду. Понятное дело, с таким раскладом карта здорово опережает всех ближайших конкурентов. GTX 780 Ti она обходит на 27%, первый TITAN — на 33%, а Radeon R9 290X — на 30%.

Победа? Да, но странная. С одной стороны, GTX 980 Ti впечатляет. Производительность запредельная, энергопотребление в пределах нормы... но все несколько портит TITAN X. После GTX 980 Ti непонятно, зачем вообще теперь нужен этот флагман, который быстрее всего на 3%, а стоит почти на 20 000 рублей дороже.

В прошлом году в аналогичной ситуации разница между GTX 780 Ti и TITAN Black Edition объяснялась FP64-блоками, рассчитанными на профессиональную работу. Сегодня же доплачивать предлагают исключительно за удвоенную память. Возможно, если бы новинка появилась чуть позже, например, как ответ очередной серии от AMD, никаких вопросов не возникло бы — резонный маневр со стороны NVIDIA. Однако сегодня появление 980 Ti оставляет странное впечатление.

Впрочем, жаловаться грех. 980 Ti — это все-таки отличный вариант для тех, кто хотел купить TITAN X, но не был готов выложить за него почти 60 000 рублей. Теперь все то же самое предлагают за 40 000 рублей. Чисто с пользовательской точки зрения — отличное предложение.

● *Дмитрий Колганов*

## Технические характеристики

| Характеристика | NVIDIA GeForce GTX 980 Ti | NVIDIA GeForce GTX TITAN X | NVIDIA GeForce GTX 980 | AMD Radeon R9 290X | NVIDIA GeForce GTX TITAN | NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | NVIDIA GeForce GTX 690 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ядро | GM200 | GM200 | GM204 | Hawaii | GK110 | GK110 | 2x GK104 |
| Количество транзисторов | 8 млрд | 8 млрд | 5,2 млрд | 6,2 млрд | 7,1 млрд | 7,1 млрд | 2x 3,54 млрд |
| Техпроцесс | 28 нм | 28 нм | 28 нм | 28 нм | 28 нм | 28 нм | 28 нм |
| Количество потоковых процессоров | 2816 шт. | 3072 шт. | 2048 шт. | 2816 шт. | 2688 шт. | 2880 шт. | 2x 1536 шт. |
| Частота графического ядра | 1000—1075 МГц | 1000—1076 МГц | 1126—1216 МГц | до 1000 МГц (по факту — 920—1000 МГц) | 836—876 МГц | 875—928 МГц | 915—1015 МГц |
| Тип, объем памяти | GDDR5, 6 ГБ | GDDR5, 12 ГБ | GDDR5, 4 ГБ | GDDR5, 4 ГБ | GDDR5, 6 ГБ | GDDR5, 3 ГБ | GDDR5, 4 ГБ |
| Частота памяти | 7000 МГц | 7000 МГц | 7000 МГц | 5000 МГц | 6008 МГц | 7000 МГц | 6008 МГц |
| Шина данных | 384 бит | 384 бит | 256 бит | 512 бит | 384 бит | 384 бит | 2x 256 бит |
| Количество текстурных блоков | 176 шт. | 256 шт. | 128 шт. | 176 шт. | 224 шт. | 240 шт. | 2x 128 шт. |
| Интерфейс | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 |
| Энергопотребление | 250 Вт | 250 Вт | 165 Вт | ~ 250 Вт | 250 Вт | 250 Вт | 300 Вт |
| Цена на июнь 2015 года | 39 990 рублей | 56 000 рублей | 29 500 рублей | 18 000 рублей | 52 000 рублей | 25 000 рублей | снята с продажи |

## Синтетические тесты

**3DMark (Fire Strike)**

| Модель видеокарты | Graphics | Physics | Score | % |
|---|---|---|---|---|
| NVIDIA GeForce GTX 980 Ti | 16 934 | 10 551 | 13 641 | 100% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN X | **17 745** | **10 598** | **14 112** | **105%** |
| NVIDIA GeForce GTX 980 | 13 008 | 11 110 | 10 694 | 77% |
| AMD Radeon R9 290X | 10 898 | 10 907 | 9383 | 64% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 10 766 | 11 087 | 9384 | 64% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 11 236 | 11 175 | 9732 | 66% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 10 435 | 12 823 | 9940 | 62% |

**Unigine Heaven Benchmark 4.0**

| Модель видеокарты | FPS | Scores | % |
|---|---|---|---|
| NVIDIA GeForce GTX 980 Ti | 82,6 | 2081 | 100% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN X | **85,2** | **2146** | **103%** |
| NVIDIA GeForce GTX 980 | 63,6 | 1602 | 77% |
| AMD Radeon R9 290X | 53,8 | 1354 | 65% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 52,6 | 1234 | 59% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 58,4 | 1470 | 71% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 63,5 | 1599 | 77% |

**Unigine Valley 1.1**

| Модель видеокарты | FPS | Scores | % |
|---|---|---|---|
| NVIDIA GeForce GTX 980 Ti | 87,1 | 3643 | 100% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN X | **88,7** | **3712** | **102%** |
| NVIDIA GeForce GTX 980 | 65,8 | 2751 | 76% |
| AMD Radeon R9 290X | 60,7 | 2539 | 70% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 61,1 | 2555 | 70% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 66,8 | 2793 | 77% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 77,3 | 3235 | 89% |

## Тестовый стенд

| | |
|---|---|
| Процессор | Intel Core i7-4770K |
| Охлаждение | Cooler Master V6 |
| Материнская плата | MSI Z87-GD65 Gaming |
| Память | 2x 4 ГБ DDR3 |
| Накопители | Plextro M6S, Kingston HyperX |
| Блок питания | Hiper K900 |
| Дополнительно | Windows 7 Pro 64-bit |

## Игровые тесты (кадров в секунду)

| Настройки | NVIDIA GeForce GTX 980 Ti | NVIDIA GeForce GTX TITAN X | NVIDIA GeForce GTX 980 | AMD Radeon R9 290X | NVIDIA GeForce GTX TITAN | NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | NVIDIA GeForce GTX 690 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Tomb Raider** | | | | | | | |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x | 91,4 | **94,6** | 64,6 | 59,2 | 53,1 | 59,8 | 72,6 |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x | 71,2 | **73,5** | 50,3 | 47 | 39,2 | 46,6 | 54,5 |
| % | 100% | **103%** | 71% | 65% | 57% | 65% | 78% |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x | 58,2 | **59,8** | 40,2 | 38,3 | 32,7 | 37,6 | 45,2 |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x | 44,1 | **45,3** | 31,2 | 29,1 | 24 | 27,9 | 33,1 |
| % | 100% | **103%** | 70% | 66% | 55% | 64% | 77% |
| **Hitman: Absolution** | | | | | | | |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x | 87,6 | **89,3** | 67,9 | 72,2 | 52,3 | 68,8 | 82,4 |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x | 66,9 | **68,4** | 49,9 | 54,9 | 45,7 | 48 | 57,4 |
| % | 100% | **102%** | 76% | 82% | 63% | 76% | 90% |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x | 58,9 | **59,3** | 43,6 | 52,9 | 42,4 | 46,9 | 54,2 |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x | 43,7 | **43,8** | 31,9 | 37,3 | 28,2 | 30,3 | 33,8 |
| % | 100% | **100%** | 74% | 88% | 69% | 75% | 86% |
| **BioShock Infinite** | | | | | | | |
| UltraDX11, 1920x1080, AF 16x | 179,3 | **186,3** | 161,2 | 125,1 | 135,1 | 145,3 | 150,1 |
| UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x | 148,4 | **149,3** | 125,9 | 93,8 | 108,8 | 119,8 | 131,2 |
| % | 100% | **102%** | 88% | 67% | 74% | 81% | 86% |
| UltraDX11, 2560x1440, AF 16x | 136,2 | **140,7** | 112,4 | 86,6 | 90,8 | 94,1 | 109,9 |
| UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x | 106,7 | **109,1** | 84,1 | 60,9 | 70,5 | 77,6 | 81,8 |
| % | 100% | **103%** | 81% | 61% | 66% | 71% | 79% |
| **Crysis 3** | | | | | | | |
| Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x | 73,6 | **75,6** | 57,5 | 48,3 | 51,1 | 54,6 | 63 |
| Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x | 58,2 | **61,4** | 45,2 | 36,8 | 40,1 | 43,2 | 50,4 |
| % | 100% | **104%** | 78% | 65% | 69% | 74% | 86% |
| Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x | 45,4 | **48,2** | 33,9 | 31,5 | 29,2 | 32,6 | 39,3 |
| Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x | 36,2 | **37,4** | 27,7 | 23,7 | 23,8 | 25,1 | 26 |
| % | 100% | **105%** | 75% | 68% | 65% | 71% | 80% |
| **Metro: Last Light** | | | | | | | |
| VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA | 62 | **64** | 52 | 46 | 46 | 51 | 40 |
| VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX | 57 | **58** | 47 | 30 | 40 | 45 | 35 |
| % | 100% | **103%** | 84% | 74% | 74% | 82% | 65% |
| VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA | 39 | **41** | 32 | 29 | 32,7 | 30 | 31 |
| VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, PhysX | **37** | **37** | 29 | 20 | 24 | 28 | 28 |
| % | 100% | **105%** | 82% | 74% | 84% | 77% | 79% |
| **Battlefield 4** | | | | | | | |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x | 138,3 | **143,1** | 110,3 | 92,1 | 93,7 | 103,9 | 117,3 |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x | 124,6 | **127,6** | 100,9 | 85,9 | 87,1 | 84,2 | 105,1 |
| % | 100% | **103%** | 80% | 68% | 69% | 72% | 85% |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 2x | 83,6 | **85,5** | 66,1 | 62,8 | 57,1 | 63,5 | 75,3 |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x | 76,3 | **80,2** | 61,1 | 52,4 | 52,6 | 60,2 | 66,1 |
| % | 100% | **104%** | 80% | 72% | 69% | 77% | 88% |
| **Thief** | | | | | | | |
| VeryHigh, 1920x1080, AF 16x | **105,8** | 105,5 | 88 | 80,2 | 84,6 | 85,5 | 88,5 |
| VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High | **96,3** | 95,6 | 78,5 | 70,6 | 67,6 | 75,3 | 72,5 |
| % | **100%** | **100%** | 82% | 75% | 75% | 80% | 80% |
| VeryHigh, 2560x1440, AF 16x | 94,5 | **95,1** | 79,4 | 70,8 | 66,5 | 72,6 | 71,9 |
| VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA High | 69,5 | **71,2** | 55,5 | 48,3 | 45,5 | 51,2 | 49 |
| % | 100% | **101%** | 82% | 73% | 68% | 75% | 74% |

## Соотношение цены и производительности

| Видеокарта | Производительность (1920x1080), без учета PhysX | Производительность (2560x1440), без учета PhysX | Производительность (синтетика) | Общая производительность | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| NVIDIA GeForce GTX 980 Ti | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN X | 103% | 103% | 103% | 103% | 140% |
| NVIDIA GeForce GTX 980 | 80% | 78% | 76% | 78% | 74% |
| AMD Radeon R9 290X | 71% | 72% | 66% | 70% | 45% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 69% | 68% | 64% | 67% | 130% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 76% | 73% | 71% | 73% | 63% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 81% | 80% | 76% | 79% | Снята с продажи |

# ПО ЗЕЛЕНЫМ ШАБЛОНАМ

## Что такое NVIDIA GameWorks и с чем ее едят

NVIDIA GAMEWORKS

В последнее время в играх стало появляться все больше непонятных опций. К примеру, в **The Witcher 3: Wild Hunt** можно найти такие загадочные штуки, как NVIDIA HairWorks и HBAO+. В **GTA 5** есть некие тени PCSS. В **Assassin's Creed: Unity** заявлен странный Turbulence. А в грядущем **Batman: Arkham Knight** планируется какой-то PhysX Destruction. Что все это такое и надо ли тыкать в эти опции, мы сейчас и расскажем.

Обещание

Реальность

### Кому оно надо?

Первое, что надо знать об этих опциях, — все они появились благодаря **NVIDIA** и ее программе **GameWorks**. Так как о последней сейчас ходит слишком много невнятных слухов, расскажем о ней подробнее. Те, кто давно следит за индустрией, наверняка помнят сотни обещаний разработчиков в духе «вот еще пару лет, и в играх трава начнет расти в реальном времени, по ветру будут развеваться физически правильные одежды, прически персонажей превратятся из десятка полигонов в тысячи волос, а все отражения и блики будут рендериться на лету».

Однако годы идут, а как мы получали с вами весьма условную текстурированную траву, как ходила половина героев лысая, как запекались все отражения — так оно все и осталось. Думаете, виновато железо? Отнюдь. Что NVIDIA, что AMD уже давно засыпают нас технодемками, в которых реализовано все обещанное выше, только вот разработчики никак не хотят это вносить в свои проекты. Почему? Тут есть несколько вариантов. Один — ориентирование на самые слабые GPU (это мы сейчас в сторону консолей кивнули). Второй — лень-матушка, нашептывающая что-то в духе: «Зачем тебе этот длинный кусок кода со сложным эффектом, давай лучше приляпаем десяток полигонов и назовем их травой».

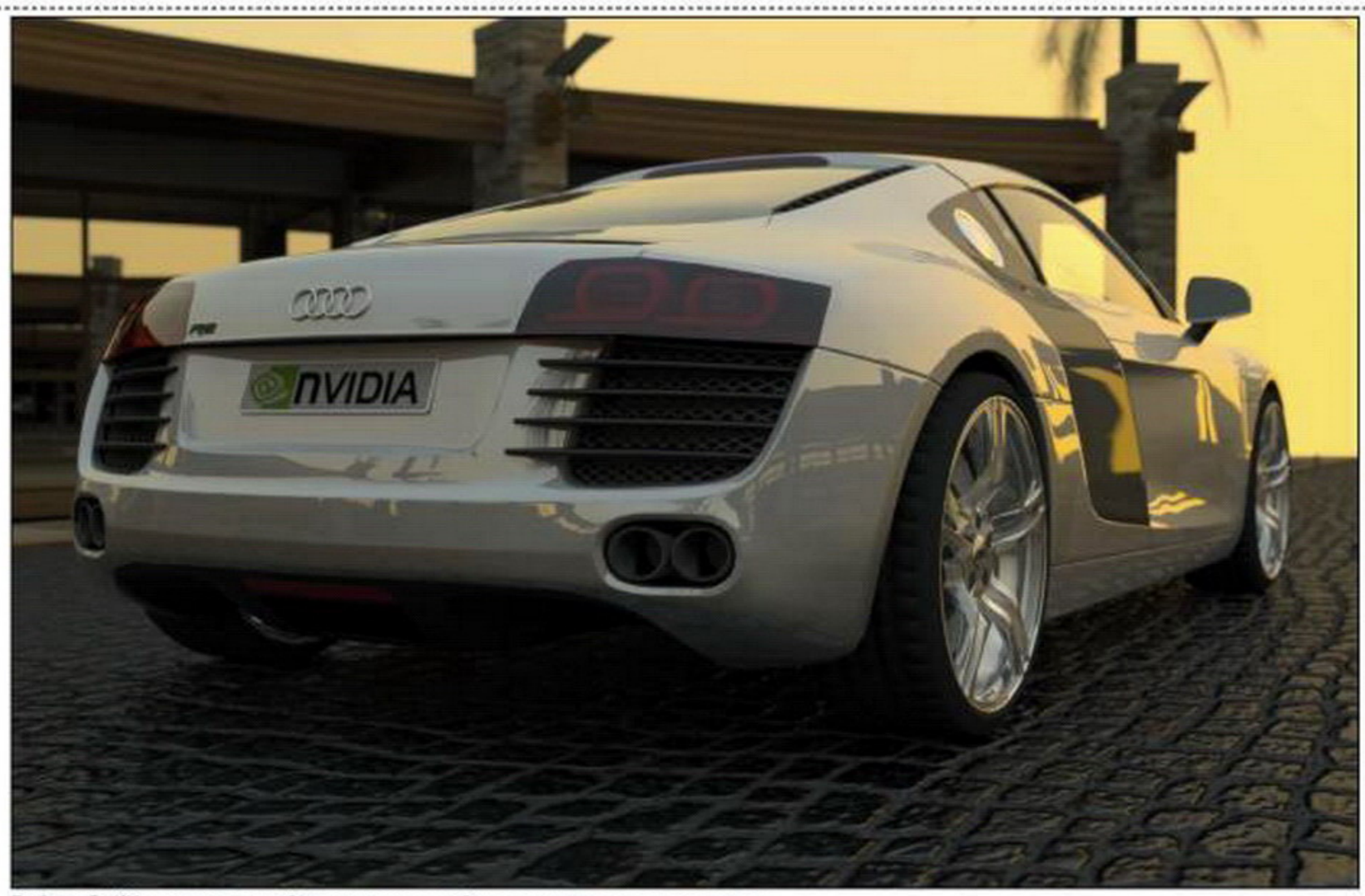
Вот как раз на борьбу с последним явлением и нацелена программа NVIDIA GameWorks. Работает она по привычным для NVIDIA правилам. Компания, не дожидаясь девелоперов, самостоятельно создала ряд библиотек, отвечающих за массу разнообразных эффектов, и предложила их игровым разработчикам. Причем сделала это не так, как обычно делают сторонние компании («Налетай на красоту, все по пять рублей!»), а фактически бесплатно предложила свои наработки. Хочешь сделать красиво? Приходи к нам, покажем как, снабдим всем необходимым и не возьмем ни рубля.

В общем, GameWorks — это своеобразный набор инструментов, позволяющий без лишних усилий добавить в виртуальный мир определенные визуальные и физические эффекты. Причем непосредственно GameWorks — это не полноценный движок, а лишь набор опциональных надстроек, которые можно прикрутить хоть к **Source**, хоть к **Unreal Engine**, хоть к **Unity**.

## ОПТИКА

Помимо описанных в основной части компонентов, внутри GameWorks также существует еще один пункт — OptiX. Как он попал в игровую обойму, решительно непонятно, но рассказать о нем надо.

OptiX — идеальное решение для кинематографа и перерендеренного 3D. Суть инструментария заключается в умении рассчитывать на видеокарте честное освещение методом трассировки лучей. Он дает потрясающие результаты, но для игр пока не подходит. На то, чтобы только в одном кадре просчитать каждый луч и оценить его влияние на поверхности объектов, уходит от нескольких минут до нескольких дней.



Работа OptiX поражает воображение, но требует слишком много ресурсов.

## Эффекты

Компоненты, входящие в инструментарий, делятся на четыре условные группы. **VisualFX**, **PhysX**, **OptiX** и новый **VR**, представленный вместе с GTX 980 Ti. Расскажем обо всех элементах подробнее.

Одна из самых любимых тем для NVIDIA — набор VisualFX, объединивший в себе все, так сказать, вау-эффекты. Открывает их ставшая уже довольно популярной группа **ShadowWorks**, разбитая на два основных компонента. Первый — **HBAO+** (**Horizon-Based Ambient Occlusion Plus**), продвинутая система локального затенения, имитирующая рассеянное освещение.

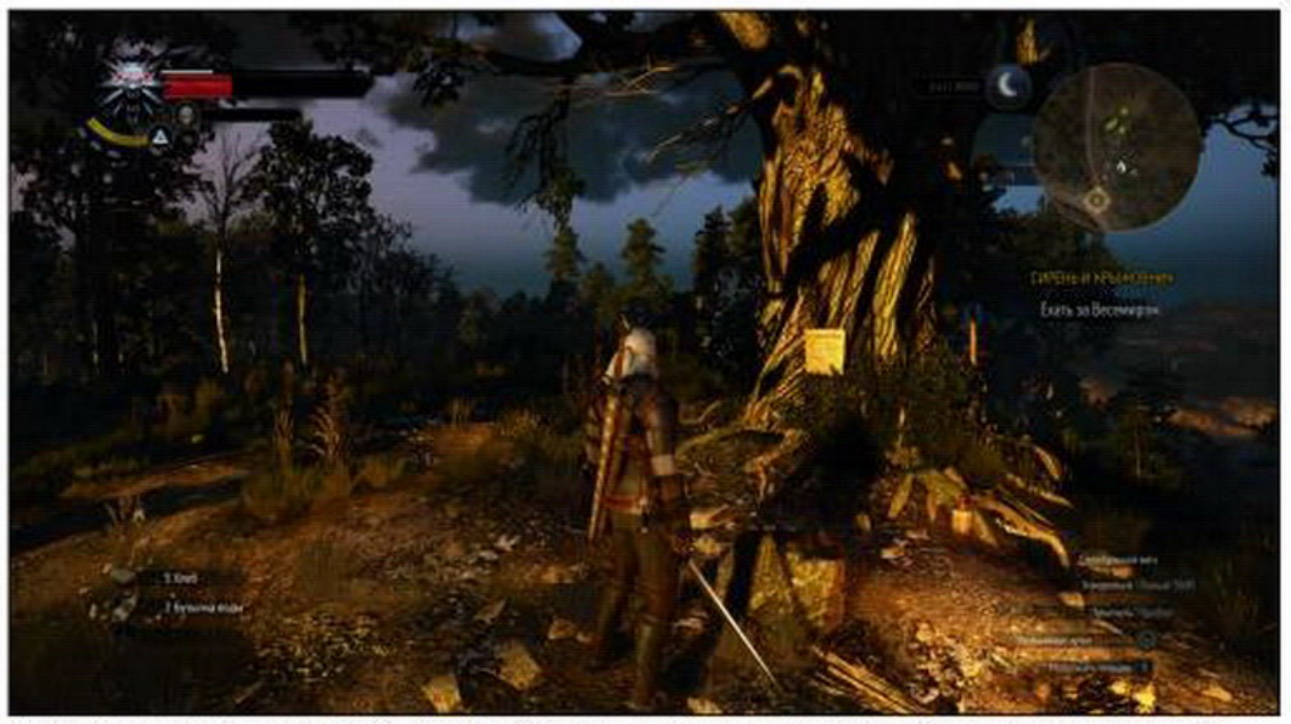
Работу ее можно увидеть во многих современных проектах, включая Watch_Dogs и The Witcher 3: Wild Hunt. В основе технологии лежит довольно простой принцип: при расчете теней движок опирается не столько на сами источники света, сколько на геометрию. Стопроцентного результата это не дает, но по сравнению со старыми методами вроде SSAO качество картинки получается в разы выше — тени начинают отбрасывать не только основные, но и второстепенные объекты в сцене, а также мелкие детали, типы неровностей древесной коры. А за счет этого усиливается ощущение глубины и геометрической сложности изображения.

Дополняет HBAO+ второй компонент ShadowWorks — **PCSS** (**Percentage-Closer Soft Shadows**). Он, грубо говоря, отвечает за натурализацию теней, а точнее, за их размытие. Идея здесь простая: чем дальше тень находится от объекта, тем размытее ее края. Следующий набор VisualFX — пара инструментов PostWorks под названием **Depth of Field** (DoF) и **TXAA**. DoF — улучшенный силами NVIDIA «эффект боке», известный многим по фотографиям. При его включении четко выделяются лишь объекты, попавшие в фокус, а все, что за его пределами, существенно размывается. Выглядит это красиво, но ничего необычного в игры не добавляет. Гораздо интереснее смотрится TXAA — очередной метод сглаживания. В играх он комбинирует сразу несколько способов борьбы с «лесенкой» по краям объектов — рассчитывает дополнительные пиксели, применяет постобработку, а также использует временной сдвиг, совмещая информацию из разных кадров. При этом по качеству итоговой картинки TXAA 4x зачастую превосходит обычный MSAA 8x, хотя ресурсов потребляет примерно столько же.

Технодемки NVIDIA. Июль 2004 года — реалистичные волосы, март 2010 года — просчет отражений в реальном времени.

Еще один часто применяемый в играх инструмент — **Turbulence**. Эта разработка отвечает за реалистичные дым, туман, снег и иные эффекты, завязанные на движении мелких частиц. Особенно хорошо удаются песчаные бури и метели. Примечательно, что компонент базируется на фреймворке **APEX**, который создавался для PhysX, и частично дублирует его функционал. Тем не менее это все же самостоятельный эффект. Например, в **Assassin's Creed 4: Black Flag** данный компонент прекрасно уживается с физическим движком **Havok** и моделирует потрясающий по своей естественности дым.

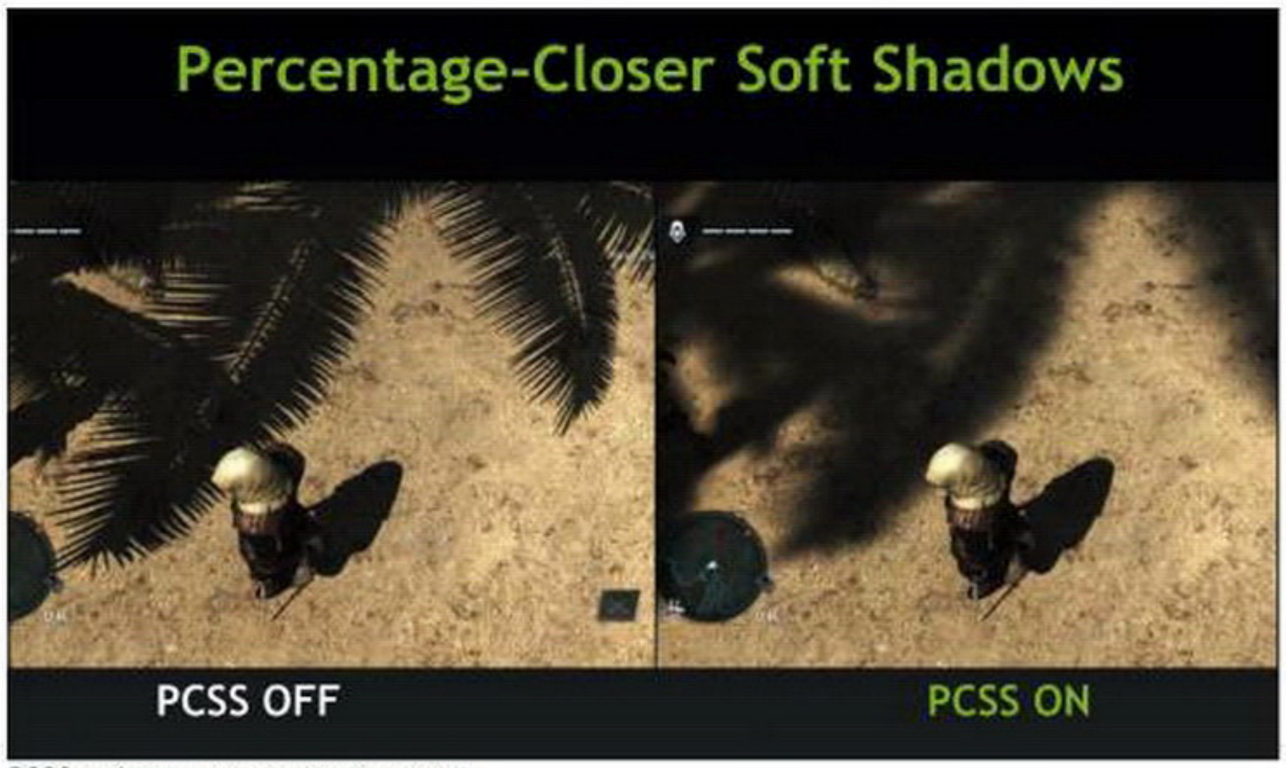
Впрочем, на сегодня главной фишкой VisualFX по праву считается **HairWorks**, отвечающий за правильное моделирование волос. Вообще, густую шевелюру можно воссоздать и без него, но технология NVIDIA подкупает хорошим соотношением качества и производительности. Кроме того, волосяной покров производства HairWorks реалистично развевается на ветру и отбрасывает правильные тени. Пример использования компонента — только вышедшая The Witcher 3: Wild Hunt. После включения соответствующей опции волки, медведи и всяческие монстры обрастают густой и очень натуральной шерстью, сильно напоминающей технодемки пятилетней давности.



Обычные тени (сверху) и HBAO+ (снизу). Обратите внимание, насколько объемнее выглядит дерево, а также на появившуюся тень вокруг травы.

## Дела будущего

Есть в арсенале VisualFX и технологии ближайшего будущего, которые еще нигде не засветились, но в скором времени должны появиться в ряде игр. Одной из самых интересных среди них считается метод глобального освещения **VXGI** (**Voxel Global Illumination**), о котором мы неоднократно рассказывали. Он позволяет отказаться от привычных костылей в лице заранее сгенерированных карт освещения и рассчитывать рассеянные и зеркальные отражения в реальном времени.




PCSS добавляет теням натуральности.

Включенный Depth of Field привносит в игры эффект кинематографичности.

При использовании VXGI видеокарта генерирует дубликат сцены, в котором вместо текстур и полигонов используются воксели (кубы заданного размера). Каждый из них выступает не только приемником, но и источником света (вспомните об отражениях). Лучи в данном случае представляются в виде конусов. С их помощью технология рассчитывает освещенность отраженным светом каждой поверхности, которую видно в кадре, после чего любым известным способом добавляется прямое освещение.

Результаты работы VXGI сегодня можно увидеть лишь в технодемках. Однако, насколько нам известно, технологию уже прикрутили к грядущему Unreal Engine 4, на базе которого, как мы надеемся, выйдет немало громких проектов.

Еще пара технологий будущего — **FlameWorks** и **WaveWorks**. Первая призвана смоделировать в играх правильный огонь, который будет обсчитываться не как набор частиц, а как полноценный трехмерный объект, созданный с помощью вокселей. Судя по демке, выглядит это очень красиво: пламя научили аккуратно обтекать объекты, испускать дым и рваться ввысь.

Что касается WaveWorks, то это настоящая находка для морских симуляторов: технология воссоздает водную гладь, активно используя тесселяцию. Алгоритм генерирует правдоподобные волны и пену, учитывает направление ветра и даже показания шкалы Бофорта — воссоздать можно хоть штиль, хоть 12-бальный шторм. Кстати, интересный момент в WaveWorks: он способен работать не только на домашнем компьютере, но и на удаленном сервере, что прекрасно подходит для ММО-игр, в которых *одинаковые* для всех игроков волны могут стать частью геймплея.

Ну и, наконец, закрывает раздел VisualFX впечатляющая разработка, отвечающая за отображение лиц, — **FaceWorks**. Многослойные текстуры и специальные шейдеры позволяют добиться реализма при отображении кожи

## ПО ДРУЖБЕ

Интересный момент по GameWorks — ни одна из описанных нами технологий (кроме OptiX и TXAA) не привязана конкретно к видеокартам GeForce. Что VisualFX, что PhysX — все работает и на платах конкурента. Причем первый пункт теоретически даже должен показывать ту же самую производительность, так как основан на библиотеках DirectX. Увы, на практике все не так радужно. На родных чипах VisualFX идет лучше, чем на решениях конкурентов.

Естественно, AMD такой расклад буквально бесит. Дошло даже до того, что Роберт Хэллок, глава отдела технического маркетинга, назвал платформу конкурента «прямой и явной угрозой для геймеров». Были и другие, менее радикальные выпады, но суть их сводится к одному: GameWorks — зло.

Негатив вызывает политика лицензирования NVIDIA: по умолчанию реализация отдельных компонентов VisualFX сокрыта от взора разработчиков. А значит, AMD гораздо сложнее дается оптимизация драйверов под новые эффекты.

Стоит ли в этом винить NVIDIA? Наше мнение — нет. Все-таки денег в GameWorks вкладывается немерено и просто так раздавать свои технологии было бы глупо.

и глаз. Учитывается даже степень прозрачности эпидермиса и расположение кровеносных сосудов, а в разработке находится еще и функция отражений в глазах. В сочетании с качественной анимацией, созданной посредством захвата движений, FaceWorks обеспечивает кинематографичную графику, генерируемую в реальном времени.

### Ньютон и компания

Не менее интересна вторая часть GameWorks — PhysX, отвечающая за физические явления более чем в 500 играх. NVIDIA продвигает PhysX уже много лет, однако у истоков этой технологии стоит другая компания — **Ageia**. Программная часть стала результатом слияния движков **NovodeX Physics** (от одноименной компании, купленной в 2004 году) и **Meqon**, а для аппаратного ускорения физики было разработано специальное PCI-устройство — PPU (Physics Processing Unit). Процесс производства данных акселераторов возложили на плечи партнеров в лице **ASUS**, **BFG** и **ELSA**.

Первые PPU поступили в продажу весной 2006 года по цене в 300 долларов. Увы, устройства столкнулись с проблемой нехватки игр, поддерживающих PhysX. Кроме того, весь потенциал новинки раскрывался лишь в технодемке **CellFactor: Combat Training** — сотни летающих объектов, управляемых телекинезом, казались революцией. В остальных играх PhysX прикручивался по остаточному принципу. Проект не взлетел даже после того, как цена на PPU упала до 100 долларов, но зато наработки Ageia приглянулись NVIDIA, и маленькая фирма была поглощена гигантом в начале 2008 года.

Под крылом «зеленых» проект, что называется, расцвел. Перво-наперво он получил массу новых эффектов. Затем NVIDIA отвязала расчеты PhysX от отдельной платы и частично перенесла их на ядра своих GPU, что естественным образом сказалось на быстром распространении новинки.

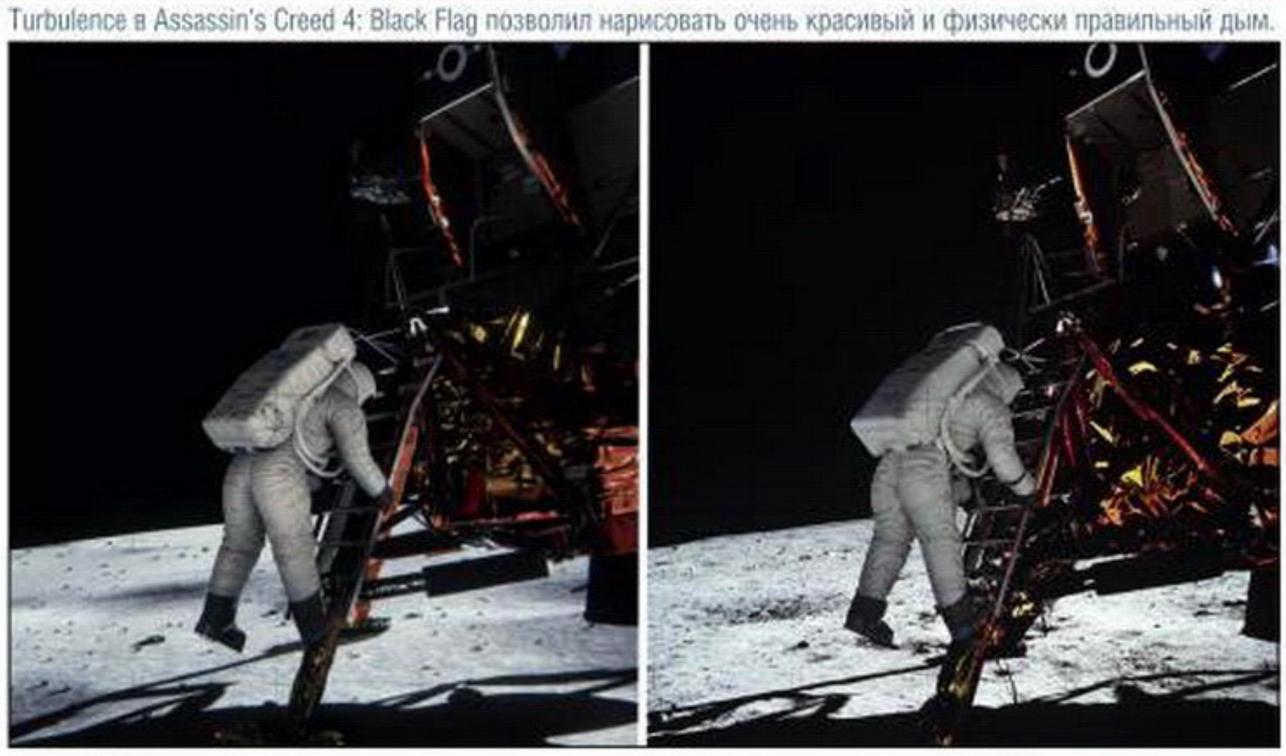
На данный момент PhysX насчитывает четыре ветки эффектов. Самая «игровая» из них — **Destruction**. С ее помощью абсолютно все объекты в сцене можно без зазрения совести превратить в пыль или разобрать на кусочки при помощи заряженного под завязку гранатомета. Сразу отметим, в полной мере Destruction почти не применяется, так как требует слишком много ресурсов и слишком сильно влияет на сам игровой процесс. А вот следующие две составляющие, как правило, используют на полную катушку.

GTA 5 — TXAA 4x ни в чем не уступает результатам MSAA 8x.

К примеру, во всех проектах серии Batman практически всегда задействован инструментарий **Particles**. Он отвечает за поведение мелких частиц (туман, пыль, осколки от взрывов) и их взаимодействие с окружающим пространством. По сути, это более честный и менее производительный вариант Turbulence, который в качестве приятного бонуса может взять на себя еще и расчет жидкостей. В том же Batman, кстати, активно используется и второй популярный элемент, **Clothing**. С его помощью легко воссоздаются несколько слоев одежды, тесно взаимодействующих друг с другом и подчиняющихся законам физики и природным явлениям типа ветра.

И завершает сборник PhysX еще одна технология ближайшего будущего под названием **FleX**. В ней NVIDIA фактически объединила все наработки PhysX. То есть если к какой-то игре вдруг прикрутят этот инструментарий, то все жидкости, газы, одежда, липкие поверхности, а также твердые и мягкие объекты будут взаимодействовать друг с другом по единым алгоритмам, с минимальным вмешательством со стороны разработчиков. Сколько на это понадобится ресурсов — даже представить страшно, ведь большая часть объектов в игре будет преобразовываться в систему физически правильных частиц.

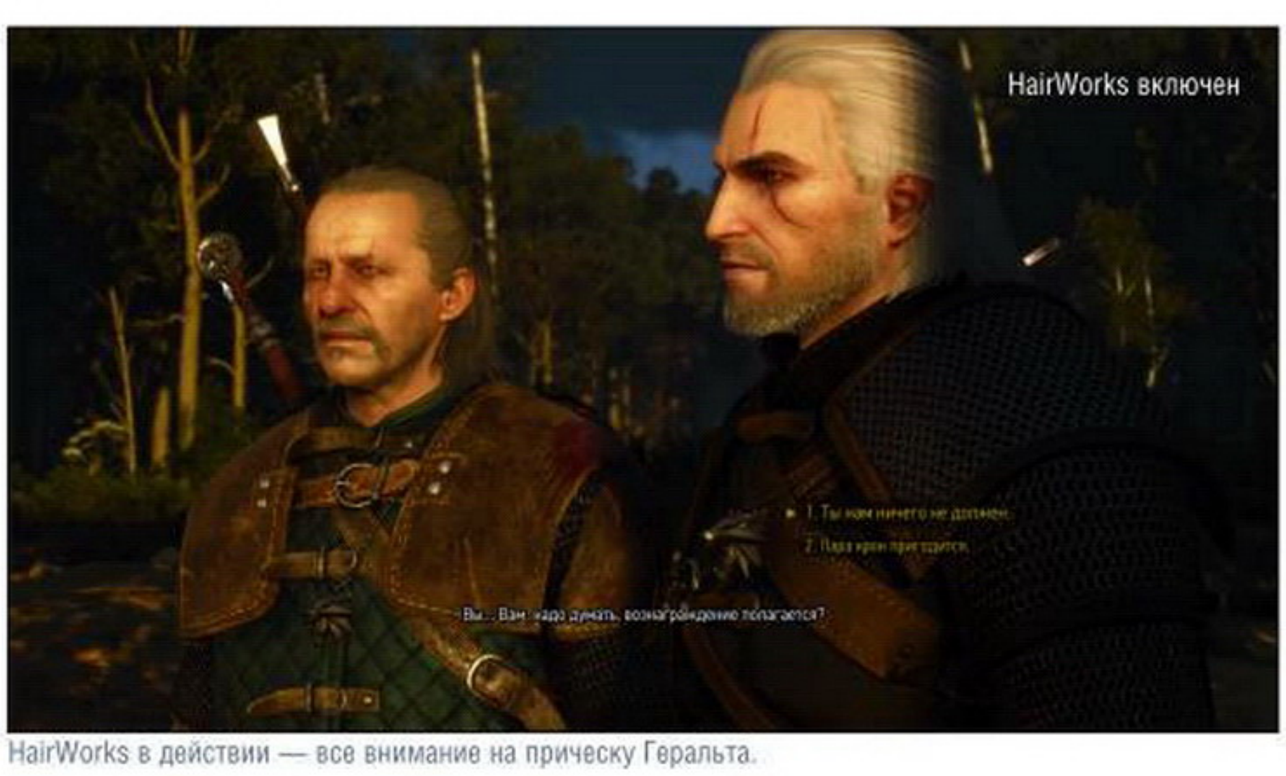
Turbulence в Assassin's Creed 4: Black Flag позволил нарисовать очень красивый и физически правильный дым.


Судя по всему, VXGI в игровом освещении — не меньшее достижение, чем высадка человека на Луну.

## Виртуальная реальность

Еще одно направление в GameWorks — виртуальная реальность, VR. О новой ветке объявили на презентации GTX 980 Ti, и информации об этом инструментарии пока кот наплакал.

Собственно, как мы понимаем, главная задача NVIDIA на данный момент — это повысить частоту кадров и снизить задержки до такого уровня, чтобы владельцев шлемов виртуальной реальности наконец-то перестало тошнить. На данный момент известно лишь об одной технологии из стана VR — называется она **Multi-Res Shading**.



HairWorks в действии — все внимание на прическу Геральта.

Смысл ее вот в чем. Как известно, для шлема виртуальной реальности приходится рендерить сразу две картинки, что, естественно, сжирает массу ресурсов. При помощи MRS нагрузку на видеокарту удается немного снизить. Инженеры пошли по довольно нетривиальному пути. Они заметили, что линзы, стоящие перед экраном, частично съедают полезную информацию. Они дают фокус только на центр изображения, в то время как по краям заметно сжимают картинку. Вот на этом «эффекте лупы» и сыграли в NVIDIA. Ту часть изображения, что гарантированно будет испорчена линзами, видеокарта рендерит в два раза более низком разрешении, за счет чего экономит кучу ресурсов.

На этом наш рассказ о GameWorks подходит к концу. Ставить в нем точку пока рано, программа слишком молода, однако выделить основные тенденции можно уже сейчас. Итак, первое, что отметим: NVIDIA идет в очень правильном направлении. Новые эффекты, красивая графика, честная физика — все это при должном желании разработчиков может очень круто изменить игры, причем как с эстетической, так и с геймплейной точки зрения. Зачем это нужно NVIDIA? Тут все просто: чем больше будет выходить крутых и, главное, тяжелых проектов, тем скорее и охотнее мы с вами начнем переходить на новые и более мощные видеокарты. И вот из этого следует второй пункт нашего вывода.

За все эффекты нам так или иначе придется отдавать деньги в копилку NVIDIA. На платах AMD представленные вкусности работают заметно хуже. Хорошо это или плохо, пока рано судить. Возможно, такой расклад подтолкнет AMD к собственным разработкам или к поиску какого-ни-

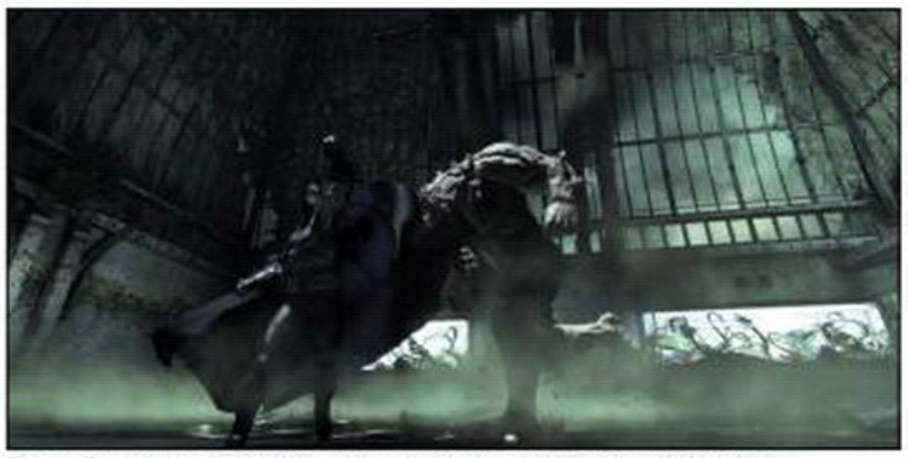
## ...И ДАЖЕ НА ANDROID!

Главная целевая платформа для GameWorks — это Windows, однако NVIDIA не забывает и про другие операционные системы. В частности, некоторые элементы работают в среде **Linux**. Кроме того, компания активно занимается портированием GameWorks на консоли **Xbox One** и **PlayStation 4**. В обеих, напомним, стоит железо от AMD.

Внимание уделяется и мобильным платформам: в **iOS** доступны базовые возможности PhysX, а в Android фирменный физический движок работает на полную мощность. Также владельцам андроидофонов обещана поддержка WaveWorks, HairWorks, PostWorks, ShadowWorks и даже FaceWorks. Правда, остается загадкой, будут ли технологии работать на всех Android-устройствах или лишь на тех, что используют чипы **Tegra**.

FaceWorks — это самые крутые 3D-лица в истории игр. Ресурсов они, правда, жрут немерено: на GTX TITAN технодемка идет со скоростью всего 40 fps.

За физический ускоритель Ageia PhysX в свое время хотели аж триста долларов!



Плащ Бэтмена, красивый туман и летающие в воздухе бумажки — все это результат работы PhysX Clothing и Particles.

WaveWorks, пожалуй, самые натуралистичные игровые волны на нашей памяти, но смотреть их лучше в динамике: http://goo.gl/mSPV8x.

FleX — это технология будущего, которая сможет объединить все эффекты PhysX в единое целое.

Основная проблема шлемов виртуальной реальности — людей начинает тошнить при падении fps и увеличении задержек. В NVIDIA активно борются с этими трудностями.

В статике FlameWorks выглядит так себе, поэтому очень советуем посмотреть видео на нашем диске или набрать в браузере: http://goo.gl/5ZiSGP.

какого компромисса. А возможно, все закончится смертью AMD и на рынке останется всего один игрок, NVIDIA. Грустно? Несомненно, но винить за это «зеленых» точно не стоит. Как ни крути, а во всей этой кутерьме в выигрыше будем мы с вами — игры станут красивее и реалистичнее. ● ***Николай Жогов, Дмитрий Колганов***

***Смотрите дополнительные видеоматериалы на диске***

# САМЫЙ ДОСТУПНЫЙ ИГРОВОЙ НОУТБУК

## Тестирование игрового ноутбука Acer Aspire Nitro V15

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, AH-IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i5-4210H (2 ядра, 2,9-3,5 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 860M (2 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 64 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ, 5400 об/мин
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, LAN, Bluetooth
- **Разъемы:** 3x USB 3.0, HDMI, LAN, 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Комплектация:** блок питания
- **Габариты:** 38,9x25,7x23,9 см
- **Вес:** 2,4 кг
- **Цена на июнь 2015 года:** 50 000 рублей

Игровые ноутбуки — частые гости в нашей редакции. Однако, как правило, у нас бывают современные модели, на топовых процессорах и с новой графикой, а отсюда — очень внушительная цена. Сегодня мы решили поступить иначе и протестировать самый доступный игровой лэптоп. Выбирали его по нескольким критериям. Камень не ниже Intel Core i5, оперативки минимум 8 ГБ, видеокарта — от GTX 860M. По результатам сервиса «Яндекс.Маркет» наиболее дешевым вариантом оказался **Acer Aspire Nitro V15** (VN7-591G-53BG) за 50 000 рублей. Его-то мы и взяли.

### Красив

Комплект поставки у ноутбука простой: симпатичная коробка с хорошей полиграфией, скромных размеров блок питания на 135 Вт и дежурные инструкции. А вот сам лэптоп нас поразил. От самого дешевого игрового варианта мы ожидали чего-то в духе «серый пластик и много-много наклеек», но, к счастью, ошиблись.

Nitro V15 оказался невероятно красив. Никаких заигрываний с формами, никакой подсветки — строгий черный прямоугольник и круто скошенные грани, визуально скрадывающие истинную толщину конструкции. Добавляет эффекта отделка. Абсолютно весь корпус, включая и нижнюю половинку, и рамку вокруг экрана, и пространство у клавиатуры, закатан в приятный на ощупь и на удивление немаркий софттач.

Понравилось нам и качество сборки. Хотя компьютер сделан из нескольких частей, все прекрасно подогнано и привинчено — ни люфта, ни скрипа, даже крышка отлично удерживается в заданном положении и откидывается примерно на 160 градусов. К чему все же можно придраться, так это к переусложненному процессу разборки. Дабы добраться до внутренностей, надо открутить дюжину болтов на днище, потом поддеть планку на лицевой стороне, не поломав защелки, приподнять ее, аккуратно отсоединить три шлейфа и только потом получить доступ к разъемам. Особенно обидно это ввиду того, что, помимо слотов памяти, внутри скрываются два M.2, в которых замечательно будет смотреться пара твердотельников в режиме RAID 0.

Пожаловаться в Nitro V15 придется и на расположение разъемов. Если не брать в расчет кардридер на передней панели и отверстие под замок на левом торце, то абсолютно все порты Acer почему-то разместила на одной, правой, грани. А в случае полустационарной модели это неудобно — торчащие кабели мешают при работе с мышкой. Впрочем, в защиту Nitro V15 надо сказать, что сам набор не подкачал: есть выход на гарнитуру, три USB 3.0, HDMI и LAN, ловко скрытый под откидывающейся крышкой.

А вот за органы управления инженеров Acer определенно стоит похвалить. Тачпад ноутбуку достался образцовый. Бескнопочная панель очень большая, основательно утоплена в корпус и поддерживает все известные мультитачжесты. То же скажем про клавиатуру. Особым умениям типа макросов или динамической подсветки она не обучена, но и придраться не к чему. Кнопки все полноразмерные, работают на механизме типа «ножницы» и подсвечены красными светодиодами. Повезло Nitro V15 и с раскладкой: никаких откровений, все на своих местах и есть даже, пусть и чуть поджатый, но полноценный цифровой блок.

## Экран и звук

Хотя больше всего в Nitro V15 нас поразил экран. Вместо банальной TN тут оказалась матовая IPS-матрица диагональю 15,6 дюйма и разрешением 1920x1080. А это и отличные углы обзора, и хороший запас яркости (до 306 кд/м²), и, конечно же, высокое качество цветопередачи. Из коробки средняя дельта у дисплея равна 2,63, а после полной калибровки она снижается до вполне приличных 0,83.

На удивление качественным оказался и звук. За него отвечают четыре динамика на днище. Ничего особенно игрового в них нет, только наличие стандартного набора **Dolby Digital Plus**, однако звучит квартет действительно неплохо. Громко, без хрипа и даже с поддержкой части средних частот — в общем, хватает и на фильмы, и на игры.

Что же касается всяких дополнительных вкусностей, то здесь Nitro V15 предложить нечего. Есть лишь ряд чисто офисных программ типа просмотрщика фотографий, документов и видеоплеера. Короче, ничего интересного.

## Внутри

Зато внутри все по высшему разряду. В нашей версии в ноутбуке стоял двухъядерный **Intel Core i5-4210H** с частотой от 2,9 до 3,5 ГГц и поддержкой **Hyper-Threading**. Сразу отметим, в тяжелых рабочих программах камень существенно уступает старшему Core i7-4720HQ, хотя на играх, работе с Windows и офисных приложениях потеря пары ядер почти не сказывается. То же самое касается оперативки: ее здесь 8 ГБ DDR3-1600 МГц, и на все описанное выше этого хватает за глаза.

Что же касается накопителей, с ними Acer поступила мудро. **Windows 8 64-bit** она закатала на дешевый, но быстрый SSD объемом 64 ГБ. Понятно, хранить на нем ничего не будешь (тем более когда половину места отжирает сама ОС), но нужную отзывчивость системе он обеспечивает. Для больших же файлов Acer выделила стандартный HDD на 1 ТБ со скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин.

Ну и, наконец, расскажем о видеокарте. За все игры в Nitro V15 отвечает прошлогодняя **GeForce GTX 860M**. Однако переживать по поводу отсталости в данном случае не стоит. Эта плата построена по лекалам Maxwell и полностью соответствует современной GTX 960M: 640 CUDA-ядер, 40 текстурников и 16 движков растеризации на частоте 1029 МГц. На что способен этот набор? Более чем на многое.

По-хорошему, все нормально оптимизированные проекты она тянет на максимальных настройках и в родном для матрицы Full HD-разрешении. Даже GTA 5 на «очень высоких» (без сглаживания и со стандартными тенями) идет на вполне комфортных 39 fps. А вот Crysis 3 и The Witcher 3: Wild Hunt уже требуют поблажек. Первая еще худо-бедно выдает заветные 25 fps на максималке, а вторая, к сожалению, идет только на средних настройках.

●●●

Впрочем, на общий итог это мало влияет. Для своей цены Acer Aspire Nitro V15 — лучший игровой ноутбук на данный момент. И, что приятно, по уровню исполнения он вовсе не бюджетный. Корпус, дизайн, экран, звук, элементы управления — все сделано по высшему разряду, придраться тут просто не к чему. Конечно, мелкие недочеты все же есть — тут и неудобный доступ к внутренностям, и порты только с одной стороны, — но цена все это нивелирует. ● *Дмитрий Колганов*

### Дисплей, результаты измерений

| Режим | Уровень контраста (соотнош.) | Яркость (кд/м²) | Глубина черного цвета (минимальная яркость) (кд/м²) | Температура (K) | $\Delta E_{00}$ (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений |
|---|---|---|---|---|---|
| Стандарт | 821:1 | 305,7 | 0,32 | 6600 | 2,63 |
| Стандарт (калибровка) | 929:1 | 132,6 | 0,14 | 6524 | 0,83 |

### Время работы (Battery Eater)

| | |
|---|---|
| Чтение (Wi-Fi) | 4 часа 50 мин |
| Нагрузка | 59 мин |

### Синтетические тесты

**3DMark (Fire Strike)**

| Score | Graphics | Physics |
|---|---|---|
| 3532 | 4023 | 4761 |

**Unigine Heaven Benchmark 4.0**

| FPS | Scores |
|---|---|
| 17,9 | 452 |

**Unigine Valley 1.1**

| FPS | Scores |
|---|---|
| 19,5 | 815 |

### Игровые тесты (кадров в секунду)

| Настройки | 1680x1050 | 1920x1080 |
|---|---|---|
| **Tomb Raider** | | |
| Ultra, AF 16x | 33,8 | 30,7 |
| Ultra, AF 16x, SSAA 2x | 24,5 | 21,4 |
| **Hitman: Absolution** | | |
| Ultra, AF 16x | 42,6 | 40,6 |
| Ultra, AF 16x, MSAA 4x | 25,3 | 22,3 |
| **BioShock Infinite** | | |
| UltraDX11, AF 16x | 57,6 | 50,1 |
| UltraDX11+DDOF, AF 16x | 46,1 | 39,9 |
| **Crysis 3** | | |
| High, AF 16x | 33,8 | 30,7 |
| Max, AF 16x | 24,5 | 21,4 |
| **Metro: Last Light** | | |
| VeryHigh, AF 16x | 37 | 33 |
| VeryHigh, Tesselation | 31 | 28 |
| VeryHigh, PhysX | 33 | 29 |
| **Thief** | | |
| VeryHigh, AF 16x | 39,8 | 37,2 |
| VeryHigh, AF 16x, SSAA High | 28 | 25,2 |
| **GRID Autosport** | | |
| VeryHigh, AF 16x | 42,4 | 39,9 |
| VeryHigh, AF 16x, MSAA 2x | 40,2 | 37,1 |
| **GTA 5** | | |
| Full, High, AF 16x | 55,6 | 52 |
| Full, VeryHigh, AF 16x | 43,9 | 39,2 |
| **The Witcher 3: Wild Hunt** | | |
| Full Post Effects, Medium, AF 16x | 30,9 | 27,8 |
| Full Post Effects, High, AF 16x | 19,6 | 18,2 |

**ПЛЮСЫ**

+ отличная цена
+ сбалансированная конфигурация
+ хорошие динамики
+ IPS-дисплей

**МИНУСЫ**

- сложный процесс разборки
- все разъемы на одной стороне

# БУДУЩЕЕ ТЕЛЕФОНОВ

## Google и Apple в мире без железа

«Если вы прячете под коврик ключ для копов, им могут воспользоваться и грабители», — заявляет Тим Кук. Глава Apple настаивает на сохранении систем шифрования для продуктов компании.

На состоявшейся в конце мая конференции **Google I/O** поисковый гигант презентовал новую версию операционной системы **Android** и набор новых программ и сервисов. Новшества **Android M** мало кого заинтересовали — по большей части **Google** перенял для своей ОС ключевые особенности, уже давно существующие в iOS.

Это не должно никого удивлять: становится все очевиднее, что Android и битва за ОС не являются для Google стратегией и самоцелью. Стратегией является распространение облачных сервисов и технологий Google, и до тех пор, пока вы используете Google Mail, Google Search, Google Maps и прочие решения от компании из Маунтин-Вью, поисковому гиганту наплевать, какой ОС вы пользуетесь. Лишним подтверждением этого тезиса стала презентация двух технологий — **Google Photos** и **Google Now on Tap**.

### Разрыв увеличивается

И внешне, и по набору ключевых функций Google Photos похож на недавно запущенный сервис Apple Photos, но с одним огромным исключением. Когда вы загружаете свои

фотографии на сервера Google, изображения сканируются и анализируются без вашего участия, благодаря чему вы можете проводить расширенный и детальный поиск по всей своей обширной базе фотографий.

Скажем, если вы напишете в поисковой строке слово «grass» (англ. — трава; русскоязычные запросы сервис пока не поддерживает), приложение моментально отсортирует картинки и покажет вам только те ваши фотографии, на которых фигурирует трава. Если вы попросите найти собаку, Google Photos покажет вам все фото с собаками.

Разумеется, алгоритм иногда сбоит и путает (либо не распознает) предметы, но нет никаких сомнений, что со временем он будет работать лучше и лучше, да и в текущем виде функционирует прекрасно. Как справедливо отмечено на The Verge, Google Photos — сервис, который удивляет и радует. Настоящая магия в технологиях, которую мы привыкли получать от другой компании — Apple.

Google Now on Tap впечатляет не меньше. Сервис обладает способностью понимать, какой именно контент вы просматриваете в каждый момент времени, и давать релевантные подсказки и рекомендации. Например, если в браузере у вас открыта фотография музыкантов рок-группы, Google Now on Tap с высокой вероятностью поймет, кто на ней изображен, и сможет отвечать на ваши вопросы вроде «Кто певец в этой группе?», даже если вы не произнесете название коллектива, формулируя запрос. Голосовой помощник от Apple — Siri — ничего подобного не умеет.

И продвинутый поиск по фотографиям в Photos, и умные алгоритмы распознавания контента Google Now on Tap, и прочие облачные сервисы Google стали возможны благодаря огромным вложениям компании в системы сбора данных, машинного анализа и искусственного интеллекта, которые поисковый гигант делал на протяжении многих лет.

На прошлой неделе стало совершенно очевидно, что и по существующим функциональным возможностям, и уж тем более по потенциалу сервисы Google только увеличивают свой отрыв от конкурентов, и это представляет огромную проблему для главного конкурента компании из Маунтин-Вью — Apple.

## Мир без девайсов

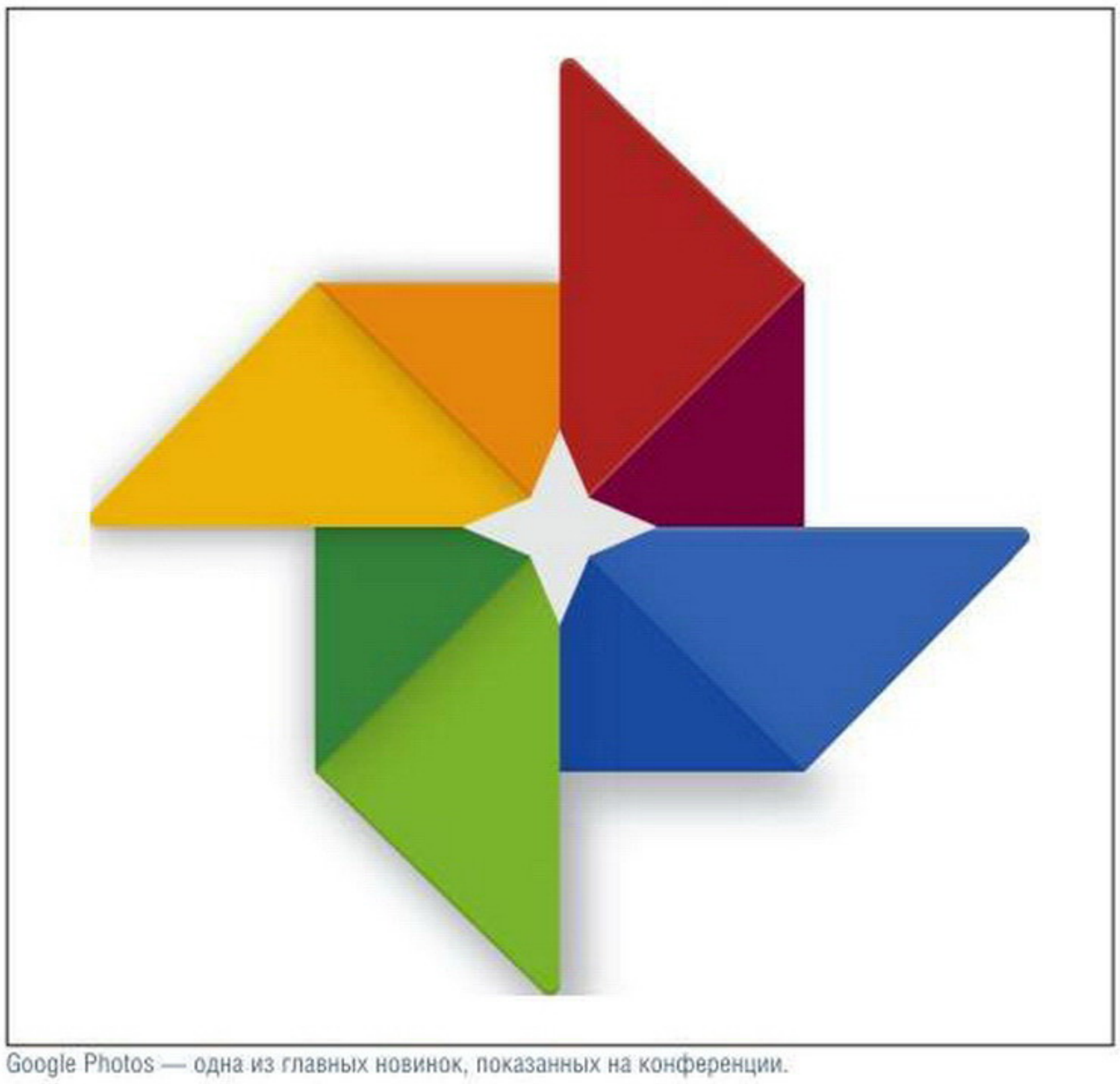
Почему это вдруг стало большой проблемой для Apple, которая всегда только радовалась появлению на своих устройствах качественных приложений и сервисов от сторонних разработчиков?

Ответ на этот вопрос — в долгосрочном векторе развития технологий. Еще недавно мы говорили о «post-PC world», то есть о мире мобильных технологий, но теперь уже пришло время готовиться к наступлению эпохи «post-devices world» — мира, в котором либо вообще не будет физических устройств, либо их роль окажется сведена к минимуму.

Полагаю, в достаточно близком будущем мы не будем носить ни смартфоны, ни даже умные часы — все вычисления будут проводиться в облаке, а глобальная база информации будет взаимодействовать с людьми через импланты или развитую систему сенсоров. Мы будем общаться с компьютером голосом, жестами; он будет понимать нас, давать нам советы и рекомендации. Вряд ли мы будем сколько-нибудь значительное время смотреть в монитор или даже в мобильный экран — компьютерная сеть станет эфемерным «существом», окружающим нас повсюду, всегда нас слышащим, видящим и знающим. Видели фильм «Она» (Her)? Наверное, примерно так это и будет выглядеть.

И в таком мире — мире без физических устройств — для компании Apple, ключевой экспертизой и главным источником заработка которой является производство и продажа физических устройств, места просто нет. Что интересно, Apple собственноручно приближает наступление этой эпохи: ее гаджеты становятся все тоньше, меньше, легче и портативнее, а Apple Watch, по сути, это кульминация движения в описанном направлении на текущий

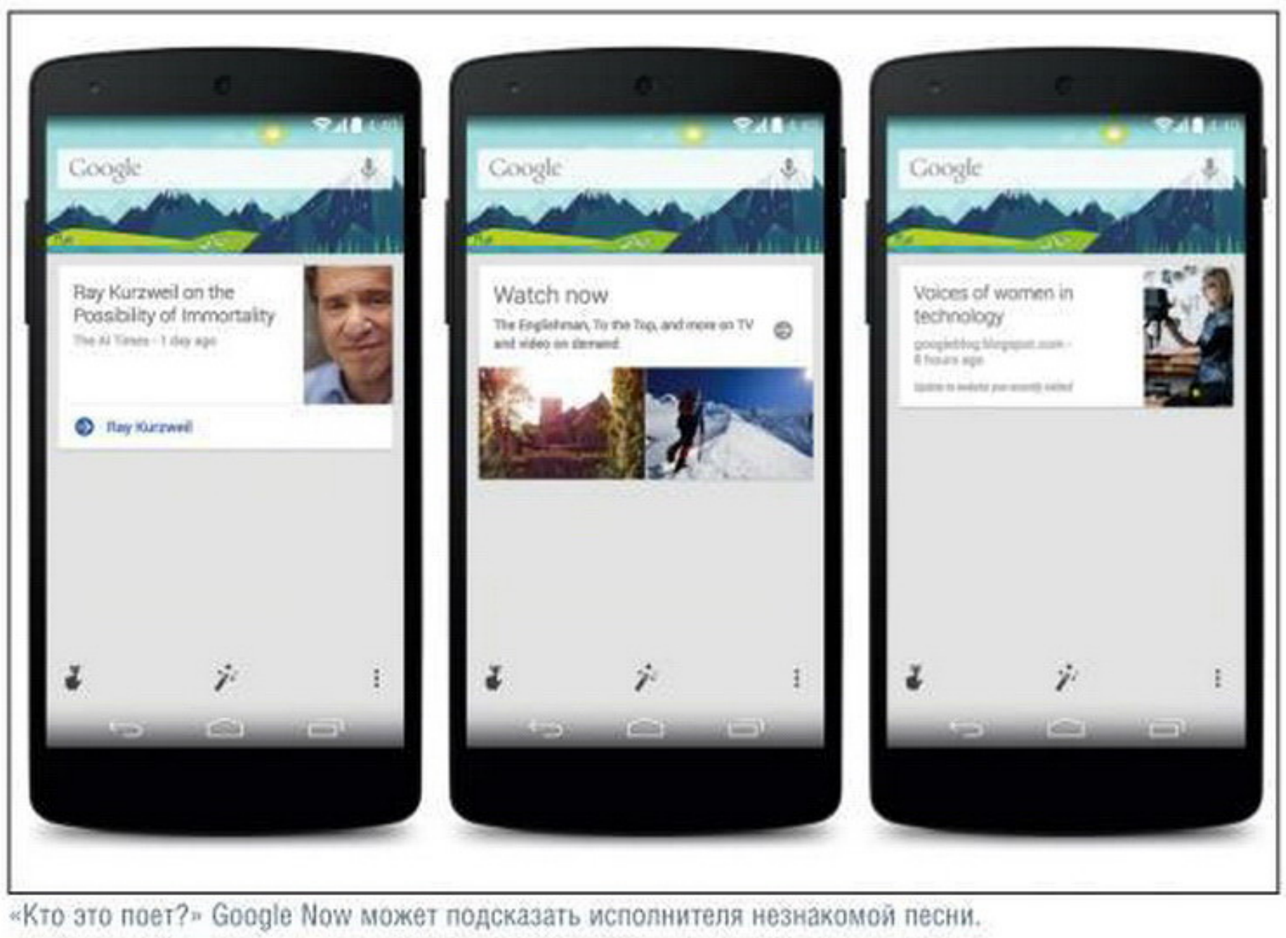
В кинокартине «Она» операционная система с мелодичным женским именем «Саманта» проявила такие способности к развитию и совершенствованию, что между ней и одиноким писателем возник роман.



Google Photos — одна из главных новинок, показанных на конференции.

«Серый кардинал Google» Сандар Пичаи стал главным докладчиком на презентации. Основатели компании на сцену не поднимались.

Android Wear, операционная система для наручных часов на Android.



«Кто это поет?» Google Now может подсказать исполнителя незнакомой песни.

«Бесплатно» и «неограниченно» стали ключевыми словами на презентации сервиса Google Photos.

момент — крохотное (по меркам компьютеров) устройство, которое вы носите на руке и с которым взаимодействуете преимущественно голосом и при помощи сенсоров. Логически вытекающий следующий шаг — микрокомпьютер, который уже нельзя будет пощупать.

В прошлой войне — войне, которая кончилась в конце мая, — сражение шло за железо и софт. Новая битва разворачивается за облачные сервисы. Многие люди покупают продукты Apple, предпочитая железные и софтовые решения компании из Купертино, но мало кто покупает их ради сервисов вроде Apple Maps или iCloud.

Напротив, существует немало людей, которые, купив себе Mac или iPhone, первым делом удаляют или убирают Safari, Apple Mail, Apple Maps и прочие сервисы и приложения от Apple в самый дальний угол и устанавливают вместо них конкурирующие решения от Google. И в эти моменты Google празднует успех. Повторюсь, руководителям в Маунтин-Вью все равно, какое у вас железо и ОС, главное, что вы пользуетесь сервисами Google и, значит, участвуете в глобальной программе Google по сбору и анализу данных, а еще вам можно показывать таргетированную рекламу.

## Диспозиция в новой войне

Сервисы Apple сегодня существуют только для того, чтобы «склеивать» между собой устройства Apple (типичные примеры — iMessage, FaceTime, синхронизация контента в Safari); их основная цель заключается в том, чтобы придавать дополнительную ценность железу от Apple (и Apple этого не скрывает) и чтобы вам было как можно сложнее эту экосистему покинуть.

Сервисы Google меж тем существуют, чтобы быть лидирующими межплатформенными предложениями с наилучшей функциональностью, чтобы вы пользовались ими не потому, что они предустановлены на ваш ноутбук или смартфон, а потому, что они объективно лучше.

Если завтра обладатель Mac или iPhone, пользующийся решениями Google, решит покинуть экосистему Apple и перейти на Chrome OS, Windows или Android, он сможет сделать это без особого труда — потому что все его данные (почта, календари, контакты и так далее) находятся у Google и доступны на любом железе и на любой ОС. Сервисы Google и их популярность среди пользователей OS X и iOS — огромный троянский конь в крепости Apple.

Таким образом, если Apple заинтересована в том, чтобы удерживать людей в своей экосистеме и — в более долгосрочной перспективе — сохранить релевантность в мире без девайсов, ей совершенно необходимо делать не только лучшие железо и ОС, но и лучшие сервисы.

Но в состоянии ли Apple это сделать? Чтобы Apple Photos смогли предлагать такой же умный поиск, что и Google Photos, а Siri и Spotlight работали так же хорошо, как Google Now и Google Search, компании потребуется почти с нуля создать огромную инфраструктуру сбора и анализа данных и искусственного интеллекта.

Google копил соответствующий опыт много лет и изначально зародилась как компания по работе с информацией, Apple же никогда не блистала в этой сфере и на организационно-культурном уровне будет менять список своих ключевых компетенций с огромным скрипом.

Но Apple, кажется, даже не собирается этого делать. Как отмечено в упомянутом выше письме Тима Кука о политике приватности Apple — а также как Тим Кук эмоционально заявил во вторник, — компания Apple не только не видит необходимости в анализе пользовательской информации, но и считает это «неправильным» и порочным. Таким образом, Apple собственноручно исключает себя из гонки за пользовательский опыт и функциональность в облачных сервисах.

Но представим, что Apple все-таки решает полноценно вступить в эту гонку и ставит перед собой совершенно четкую задачу выкинуть сервисы Google из своих продуктов и сократить зависимость своей экосистемы от этих

сервисов до минимума. Представим, что Apple все-таки создает огромный отдел по работе с данными и машинным анализом и инвестирует в это направление даже больше средств, чем Google и Facebook.

Однако даже такие шаги не гарантируют Apple первенство — по той простой причине, что облачные сервисы по определению могут существовать со значительными ограничениями в контексте закрытой «песочницы». Apple, напомню, на протяжении всей своей истории продавала по премиальным ценам свою экосистему — свое железо, свой софт, — что понятным образом ограничивает количество пользователей.

Облачные же сервисы работают тем лучше и удовлетворяют запросам каждого конкретного пользователя тем точнее, чем больше информации лежит в основе работы их интеллектуальных и аналитических алгоритмов, — а количество информации прямо пропорционально количеству пользователей, этими сервисами пользующихся.

Таким образом, у закрытой системы Apple и ее сервисов всегда будет на порядок меньше пользователей, чем у межплатформенных решений Google, — значит, теоретически сервисы Apple неизбежно будут отставать по качеству. Если же в Apple решат сделать свои сервисы межплатформенными, они лишатся своего стратегического статуса драйвера продаж железа от Apple как дифференцирующий фактор. Получается замкнутый круг.

Наконец, у Google есть совершенно четкое мотивационное преимущество. Компания основана на принципе сбора и анализа данных, и ровно на этих же вещах она зарабатывает деньги (монетизируя эти данные в рекламных целях). То есть если Google не будет постоянно совершенствовать свои аналитические и машинные алгоритмы, она очень скоро перестанет быть конкурентоспособной. Apple же зарабатывает на продаже железа, и стимула «кровь из носу» доводить до идеала свои облачно-сервисные алгоритмы у нее нет, по крайней мере пока, — исходя из этого, предположу, что и усилий в этом направлении в Купертино будут прикладывать меньше.

Чем больше руководство Apple публично обличает коварство и аморальность компаний вроде Google и Facebook (на фоне появления все более совершенных, в сравнении с решениями от Apple, сервисов), тем больше это похоже на тактику несколько лихорадочной обороны и оправдания.

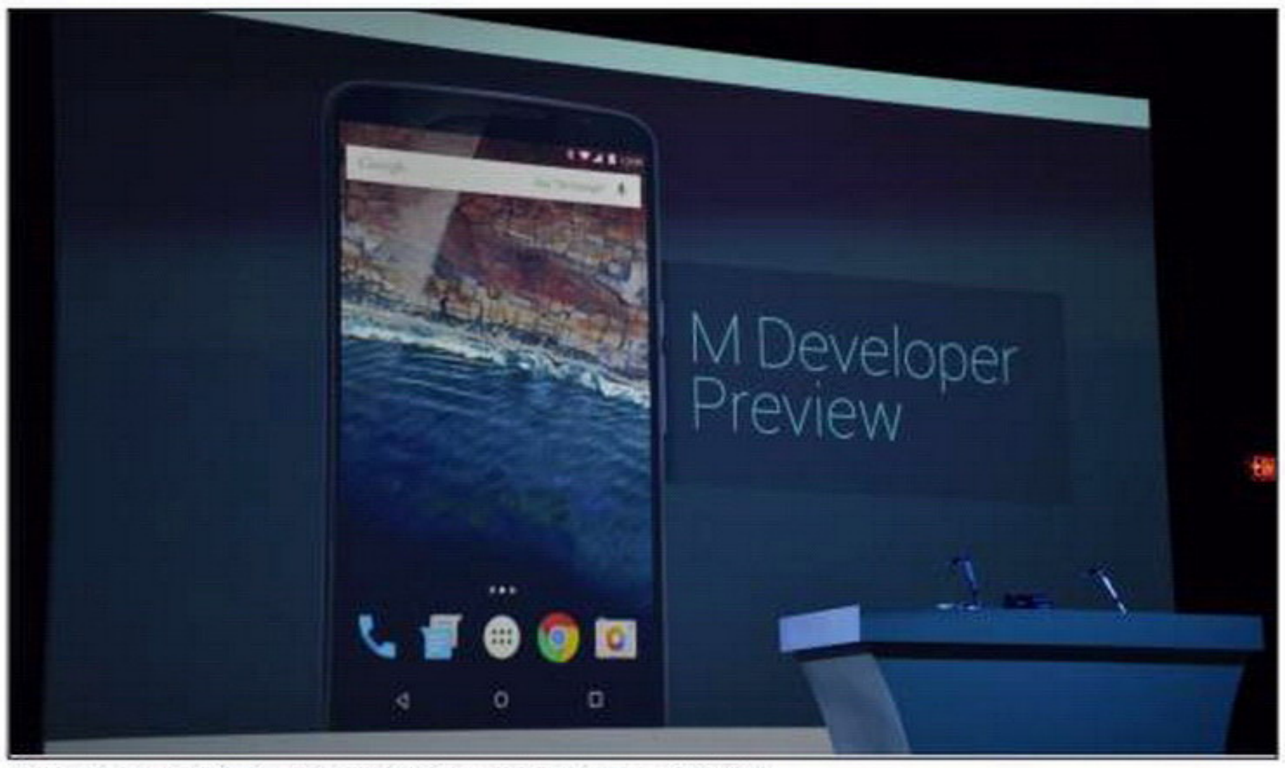
Apple не может не понимать, что война за пользователей в облачных сервисах и — в более долгосрочной перспективе — в мире без девайсов уже началась и на данный момент она в этой войне проигрывает, причем, кажется, не имеет даже четкого плана и стратегии нанесения ответного удара. Что компания предпримет в качестве следующего шага? Это вопрос на те самые 750 миллиардов долларов, которые сегодня стоит техногигант из Купертино.

●●●

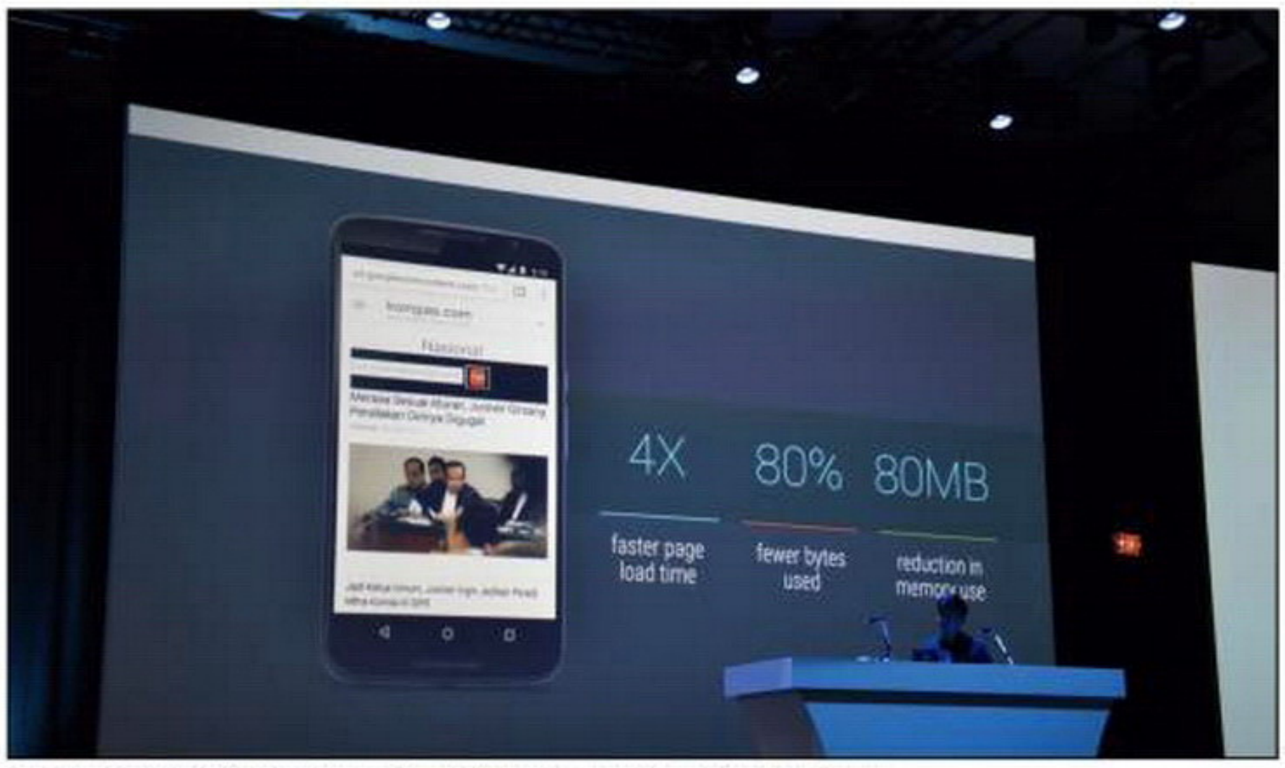
Замечу, что слова Тима Кука можно трактовать по-разному: не до конца ясно, выступает ли Кук против сбора и анализа пользовательских данных в целом или против использования этих данных в рекламных целях, как это делают Google и Facebook. Кроме того, непонятно, сбор каких данных Apple считает уместным, а каких — нет; соответствующий документ о политике безопасности и приватности информации на сайте Apple не дает прямого ответа на этот вопрос.

Очевидно, что чем меньше информации (текстовых и голосовых поисковых запросов, изображений и так далее) Apple считает «правильным» и «моральным» собирать, тем меньше у компании возможностей по анализу данных и совершенствованию релевантных сервисов.

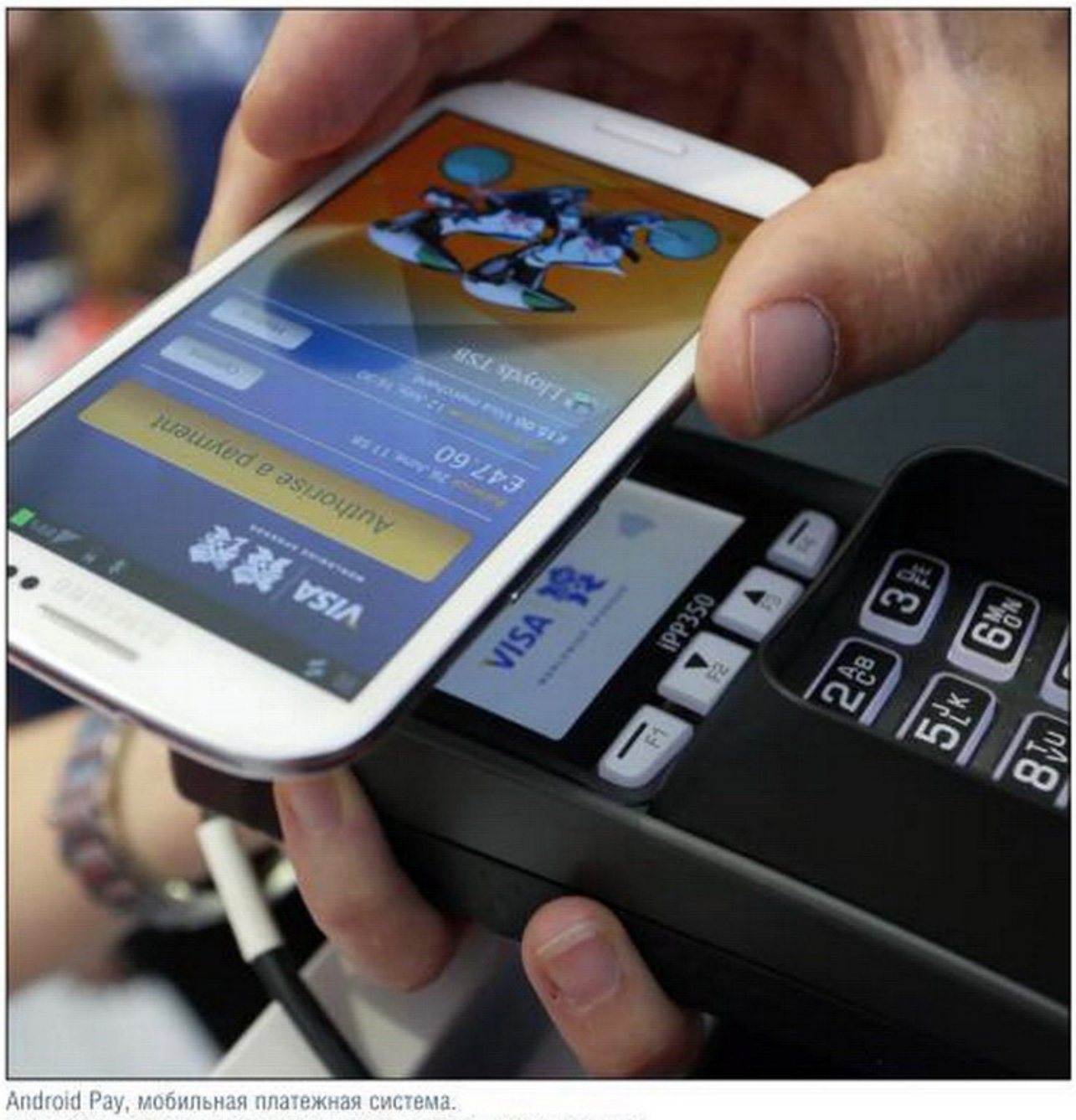
Косвенных подтверждений активной работы Apple в этом направлении, особенно в последнее время, появилось много. Например, очень показателен список открытых вакансий и особенно описание некоторых позиций, среди которых фигурирует масса предложений о найме «софтовых» специалистов. ● ***Максим Самойленко***




Демонстрация возможностей обновленной системы Android M.
Пока что воспользоваться ею вживую могут лишь разработчики, и только на платформах Nexus.




Браузер Google Chrome станет быстрее думать и умерит свои аппетиты в отношении оперативной памяти. Отлично, Google, давно пора!




Android Pay, мобильная платежная система.
Поддерживает технологию сканирования отпечатков пальцев.

# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

## Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Когда вы будете держать в руках этот номер, на Тайване отгремит главная железная выставка года — Computex 2015. На ней должны представить новые процессоры **Intel**, свежие чипсеты, память и видеокарты. Естественно, обо всем этом мы вам обязательно расскажем в следующем номере, а сегодня отдадим дань текущим технологиям.

### Основные изменения этого месяца

- В «Дешево и сердито» с процессором **AMD** установим разогнанную до 1120 МГц **Radeon R9 270X** в исполнении **ASUS**.
- Цены на **Intel Core i3-4160** и **i3-4170** практически сравнялись. Выбор для сборки бюджетной конфигурации очевиден — дополнительные 100 МГц не помешают.
- В разделах «Смерть тормозам» и «Займи, но купи» вернем оперативную память с улучшенными таймингами и радиаторами на случай разгона по частоте.
- Переход от корпуса **Aerocool V2X** к **GT Advance** обойдется примерно в 500 рублей, за которые мы получим тихие 120-мм вертушки.
- В «Смерть тормозам» установим отлично разогнанную **Gigabyte GV-N960G1 GAMING-2GD**, которую сегодня предлагают по очень вкусной цене.
- Еще одна видеокарта с интригующим «GAMING» в названии — **MSI Radeon R9 290 GAMING 4G**. За счет понижения цены она вытолкнула из «Займи, но купи» конкурентов на NVIDIA GeForce GTX 970.

## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ) | 59 800 |
| Кулер: CBO Cooler Master Nepton 280L (медь, 2x 140 мм, 800-2000 об/мин, 39 дБ) | 7350 |
| Материнская плата: MSI X99A XPOWER AC (EATX, LGA2011-3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио) | 21 050 |
| Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2666 МГц Corsair Vengeance LPX CMK32GX4M4A2666C16 | 82 200 |
| Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000-1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 128 600 |
| SSD: 800 ГБ Intel S3610 Series SSDSC2BX800G401 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с) | 49 700 |
| Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID 1 | 46 600 |
| Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL) | 6300 |
| Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас) | 20 200 |
| Блок питания: Thermaltake «Байкал» 1500W W0431 (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, FDD, 10x 6+2-pin) | 18 800 |
| Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводн., 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб, подсвет.); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, опт., проводн.) | 15 800 |
| Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ) | 12 500 |
| Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц) | 31 500 |
| Мониторы: 3x LG 34UC97 (LED, AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-хаб, аудиовыход, аудио) | 240 000 |
| **Со всеми наворотами:** | **740 400** |

## ДО 50 000 РУБЛЕЙ

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!

| | |
|---|---|
| ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 9350 |
| Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 13,6-31,1 дБ) | 1750 |
| Материнская плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 rev. 4.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио) | 6350 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML4GX3M1X1600C7 | 5900 |
| Видеокарта: MSI Radeon R9 290 GAMING 4G (AMD Radeon R9 290, 947-1007/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 17 050 |
| Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2770 |
| Корпус: Aerocool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио) | 2500 |
| Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 135 мм, 24+4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 3700 |
| **Системный блок:** | **49 370** |
| Мышь: A4Tech Bloody ML16 Commander (8200 dpi, проводная) | 1900 |
| Клавиатура: Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated (проводная, 105 клавиш, подсветка) | 5100 |
| Колонки: Microlab FC530 (2.1, 54 Вт, 75 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ) | 4500 |
| Монитор: ASUS VS278Q (TN+film, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт) | 16 200 |
| **Системный блок и периферия:** | **77 070** |
| Замена ЦП: AMD FX-9370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4,4-4,7 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 1750 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N980WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1279/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 12 150 |
| Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML4GX3M1X1600C7 | 5900 |
| SSD: 240 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/240G (SATA Rev. 3, запись — 510 МБ/с, чтение — 555 МБ/с) | 9200 |
| **Со всеми наворотами:** | **106 070** |

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3-3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ) | 11 700 |
| Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ) | 1350 |
| Материнская плата: ASRock Z97 Extreme3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3100 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, S/PDIF, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 5850 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML4GX3M1X1600C7 | 5000 |
| Видеокарта: MSI Radeon R9 290 GAMING 4G (AMD Radeon R9 290, 947-1007/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 17 050 |
| Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2770 |
| Корпус: Aerocool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио) | 2500 |
| Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 135 мм, 24+4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 3700 |
| **Системный блок:** | **49 920** |
| Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная) | 4350 |
| Клавиатура: Logitech G600 (8200 dpi, проводная) | 5700 |
| Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц) | 6600 |
| Монитор: ViewSonic VX2858SML (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт) | 14 600 |
| **Системный блок и периферия:** | **81 170** |
| Замена ЦП: Intel Core i5-4690 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ) | 2000 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N980WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1279/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 12 150 |
| Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML4GX3M1X1600C7 | 5000 |
| SSD: 240 ГБ Corsair Force GS CSSD-F240GBGS-BK (SATA Rev. 3, запись — 525 МБ/с, чтение — 555 МБ/с) | 10 200 |
| **Со всеми наворотами:** | **110 520** |

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

| | |
|---|---|
| ЦП: AMD FX-8300 (Vishera, 4 (8) ядра, Socket AM3+, 3,3-3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 5950 |
| Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ) | 980 |
| Материнская плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио) | 3360 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL CT51264BA160BJ | 3500 |
| Видеокарта: ASUS R9270X-DC2T-2GD5 (AMD Radeon R9 270X, 1120/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 9750 |
| Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2770 |
| Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) | 1630 |
| Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD) | 1900 |
| **Системный блок:** | **29 840** |
| Мышь: A4Tech Bloody V5ma Metal (3200 dpi, проводная) | 1160 |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб) | 1300 |
| Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц) | 1700 |
| Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI) | 9500 |
| **Системный блок и периферия:** | **43 500** |
| Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 3400 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N960G1 GAMING-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241-1304/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 3250 |
| Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ | 3500 |
| SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, запись — 518 МБ/с, чтение — 559 МБ/с) | 3950 |
| **Со всеми наворотами:** | **57 600** |

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i3-4170 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ) | 6560 |
| Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (ал. + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ) | 730 |
| Материнская плата: ASRock B85 Pro4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 4150 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ | 3500 |
| Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 8070 |
| Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2770 |
| Корпус: Aerocool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио) | 2000 |
| Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD) | 1900 |
| **Системный блок:** | **29 680** |
| Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная) | 980 |
| Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш) | 730 |
| Колонки: JetBalance JB-346 (2.0, 2x 22 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц) | 2700 |
| Монитор: BenQ GL2450HM (TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт) | 8600 |
| **Системный блок и периферия:** | **42 690** |
| Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ) | 640 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N960IXOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165-1228/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 4930 |
| Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ | 3500 |
| SSD: 120 ГБ Corsair Force LS CSSD-F120GBLS (SATA Rev. 3, запись — 535 МБ/с, чтение — 560 МБ/с) | 4250 |
| **Со всеми наворотами:** | **56 010** |

**ДО 30 000 РУБЛЕЙ**

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

| | |
|---|---|
| ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 9350 |
| Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ) | 1050 |
| Материнская плата: Gigabyte GA-970A-UD3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио) | 4000 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C9 | 5000 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-N960G1 GAMING-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241-1304/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 13 000 |
| Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2770 |
| Корпус: Aerocool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио) | 2000 |
| Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD) | 2500 |
| **Системный блок:** | **39 670** |
| Мышь: A4Tech Bloody V8M (3200 dpi, проводная) | 1200 |
| Клавиатура: A4Tech Bloody B120 (проводная, 104 клавиши, подсветка) | 1800 |
| Колонки: Microlab AC-20 (2.1, 40 Вт, 75 дБ, 50-18 000 Гц) | 2890 |
| Монитор: BenQ EW2440L (WLED, VA, 24 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI) | 11 300 |
| **Системный блок и периферия:** | **56 860** |
| Замена ЦП: AMD FX-9370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4,4-4,7 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 1750 |
| Замена видеокарты: MSI Radeon R9 290 GAMING 4G (AMD Radeon R9 290, 947-1007/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 4050 |
| Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C9 | 5000 |
| SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, запись — 518 МБ/с, чтение — 559 МБ/с) | 6700 |
| **Со всеми наворотами:** | **74 360** |

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ) | 7200 |
| Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (ал. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ) | 980 |
| Материнская плата: ASUS Z97-K (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3200 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 5150 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML4GX3M1X1600C7 | 5900 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-N960G1 GAMING-2GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241-1304/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 13 000 |
| Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2770 |
| Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио) | 2500 |
| Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD) | 2500 |
| **Системный блок:** | **40 000** |
| Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная) | 1570 |
| Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш) | 1600 |
| Колонки: SVEN MS-2000 (2.1, 40 Вт, 50-20 000 Гц, MP3-плеер, FM-радио, пульт ДУ) | 3650 |
| Монитор: LG 24MP56HQ-T (AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI) | 9250 |
| **Системный блок и периферия:** | **56 070** |
| Замена ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3-3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ) | 4500 |
| Замена видеокарты: MSI Radeon R9 290 GAMING 4G (AMD Radeon R9 290, 947-1007/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 4050 |
| Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML4GX3M1X1600C7 | 5900 |
| SSD: 240 ГБ Kingston HyperX FURY SHFS37A/240G (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 500 МБ/с) | 7750 |
| **Со всеми наворотами:** | **78 270** |

**ДО 40 000 РУБЛЕЙ**

# ТЕСТ №07

ИЮЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

**Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.**

❶ Сколько видов зомби было в **The Last of Us**?

**А.** 2
**Б.** 3
**В.** 4
**Г.** 5
**Д.** 7

❷ Действие **Grand Theft Auto: Vice City** происходило в…

**А.** 1979
**Б.** 1983
**В.** 1986
**Г.** 1989
**Д.** 1992

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

**Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.**

❸ Актриса Эшли Джонсон, озвучившая Элли из The Last of Us, также подарила свой голос одному из персонажей игры **Borderlands 2**.

**А.** Да, было дело.
**Б.** Нет, что-то вы напутали!

❹ Разработчики игры **H1Z1** пообещали восстановить аккаунты тех читеров, которые публично извинятся на YouTube.

**А.** Именно так!
**Б.** Бред какой-то…

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

**Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.**

❺ People of the […], it is I, […], your ruler! Hear me, and obey! Oh sorry, that's that other radio station.

(Народ [название локации]! Это я, властитель ваших дум, [имя персонажа]! Слушайте и повинуйтесь! Черт, простите, это уже репертуар того, другого радио.)

**А.** Saints Row IV
**Б.** Grand Theft Auto IV
**В.** Grand Theft Auto V
**Г.** Fallout 3
**Д.** Fallout: New Vegas

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

**А.** To the Moon
**Б.** Titan Souls
**В.** Chrono Trigger
**Г.** A Bird Story
**Д.** The Castle Doctrine

❼ В серии «Ведьмак» девушка, трагически погибшая накануне своей свадьбы, может стать…

**А.** Полуденицей
**Б.** Бруксой
**В.** Альпом
**Г.** Гарпией
**Д.** Стрыгой

*Ультратонкий (7мм)*
твердотельный накопитель
**Radeon R7 240Gb**
с передовой 19нм
архитектурой NAND (A19),
*продолжительной работой*
и лучшим в отрасли
временем ожидания.
*(www.ru.ocz.com)*

НАШ ПРИЗ

# СКАНВОРД №07

ИЮЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

*Яркие большие наушники*

**Cresyn C260H**

с микрофоном и пультом управления звонками и громкостью,

*38-миллиметровыми динамиками с неодимовыми магнитами*

и мягкими амбушюрами из искусственной кожи.

*(www.grafitec.ru)*

НАШ ПРИЗ

# ВИДЕОПАМЯТЬ №07

ИЮЛЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play,
навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик,
угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
**Внимание!** Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

Геймерская гарнитура
**SPEEDLINK**
**Medusa NX**
*с гибким микрофоном*
*с подавлением шума,*
большим радиусом движения,
**небольшим весом**
и регулируемым оголовьем.
*(www.grafitec.ru)*

НАШ **ПРИЗ**

# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№05/2015

## ТЕСТ

**Правильные ответы**

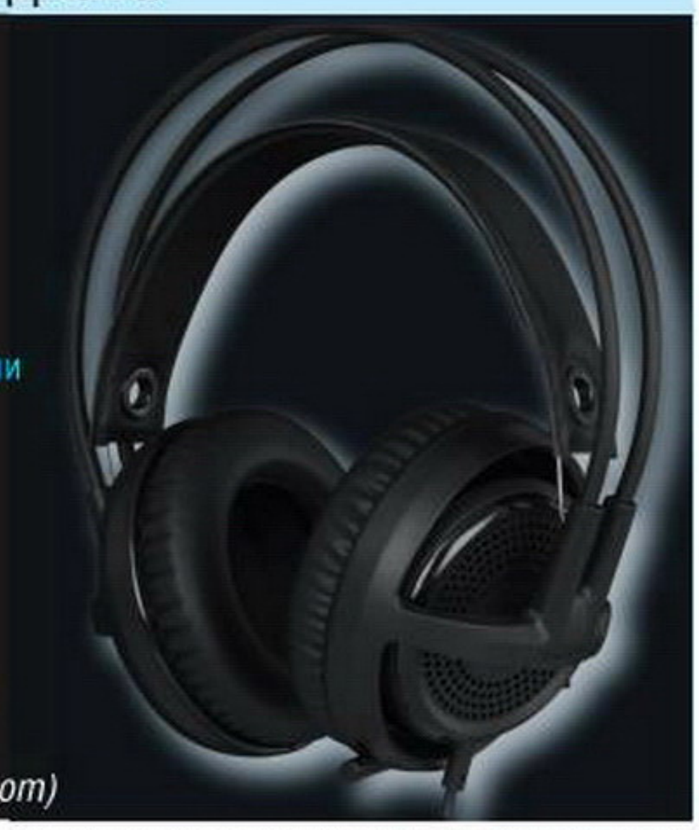
1. Б (действие серии The Elder Scrolls происходит на планете Нирн)
2. В (серией Souls занимался японский геймдизайнер по имени Хидэтаки Миядзаки)
3. Б (Sony не собирается выпускать PlayStation Flow этой осенью)
4. А (издательство Ubisoft действительно анонсировало новую игру из серии Assassin's Creed, события которой развернутся в России)
5. Б (цитата взята из игры Deus Ex: Human Revolution)
6. Г (скриншот взять из игры The Escapists)
7. В (у импа из Doom было 60 очков здоровья)

**Победитель**

**Наталья Редкова**

**ПРИЗ**

Игровая гарнитура **SteelSeries Siberia v3** с аудиодрайверами нового поколения и уникальной конструкцией, которая обеспечивает непревзойденную звукоизоляцию. ( www.steelseries.com)



## СКАНВОРД

**Правильные ответы**

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Резнор, Ло, енот, Васкес, Кибердемон, рангун, кираса, трейсер, Джеймсон, Алигьери, Либерталия. По вертикали: Техкарта, Нарния, Харта, гугол, Арго. Ключевое слово: **Терминатор.**

**Победитель**

**Виталий Зубков**

**ПРИЗ**

*Коврик* **Zowie G-TF** сочетающий качества тканевых и пластиковых ковриков, *с уникальной конструкцией подошвы, водоотталкивающей поверхностью и тройной прошивкой, предотвращающей изнашивание.* (www.grafitec.ru)

## ВИДЕОПАМЯТЬ

**Правильные ответы:**

1. Mafia
2. Devil May Cry 4
3. S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky
4. Brothers in Arms: Hell's Highway
5. The Order 1886
6. Battlefield: Bad Company 2
7. James Bond 007: BloodStone
8. Helldivers
9. Rayman Raving Rabbids 2
10. Elite: Dangerous

**Победитель**

**Александр Гордейчик**

**ПРИЗ**

Коврик **Razer Goliathus World of Tanks** *с плотной и гладкой тканью SPEED,* для скоростной игры, **оптимальной поддержкой всех видов сенсоров и всех параметров чувствительности,** износостойкими прошитыми краями *и нескользящим резиновым основанием.* (www.grafitec.ru)

**Итоги совместного конкурса с Wargaming.net "Помаши нам" доступны на нашем сайте:** *http://www.igromania.ru/konkurs/pomashinam70*

# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

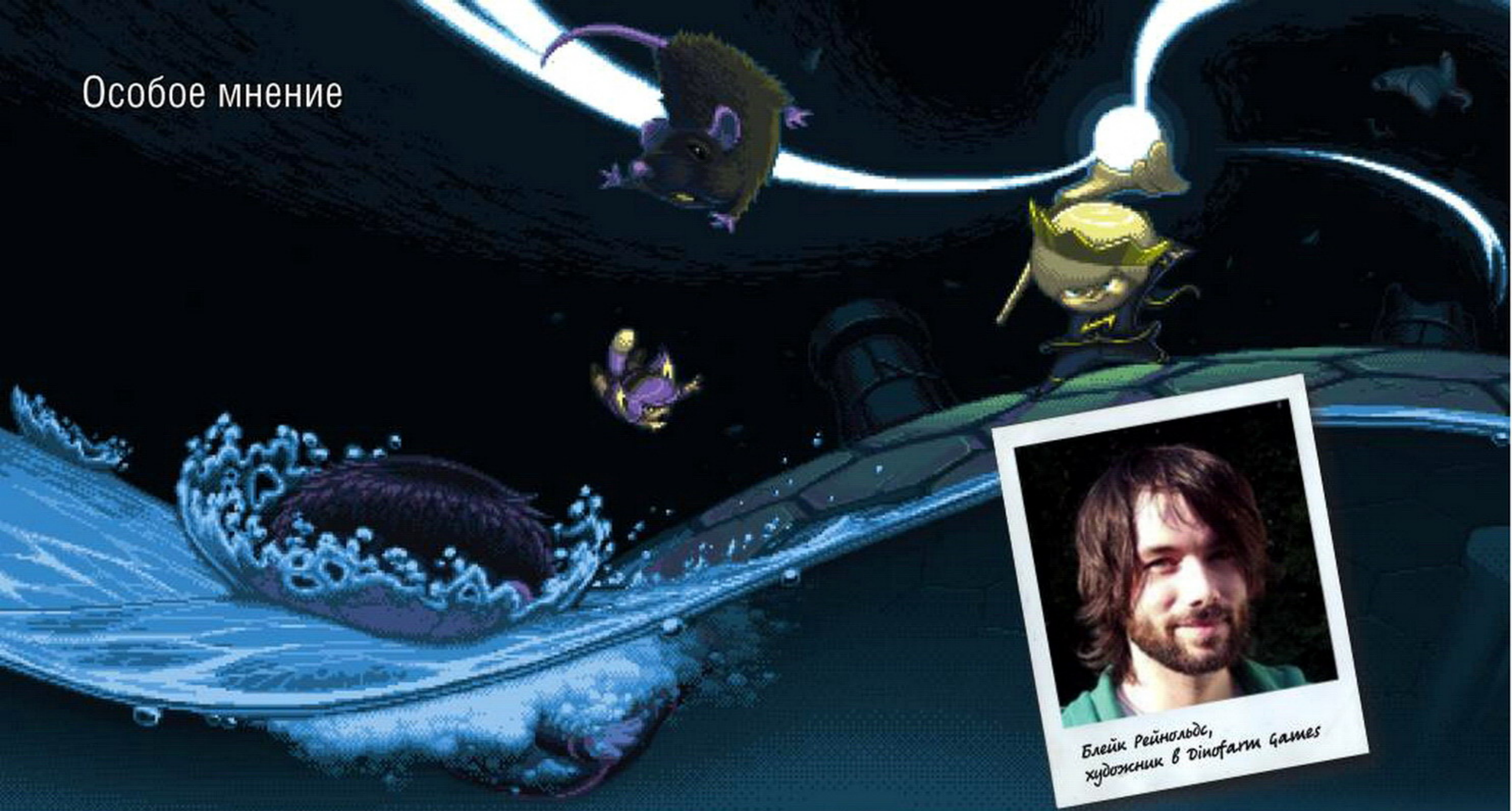
НОМЕР: 1121 ABC

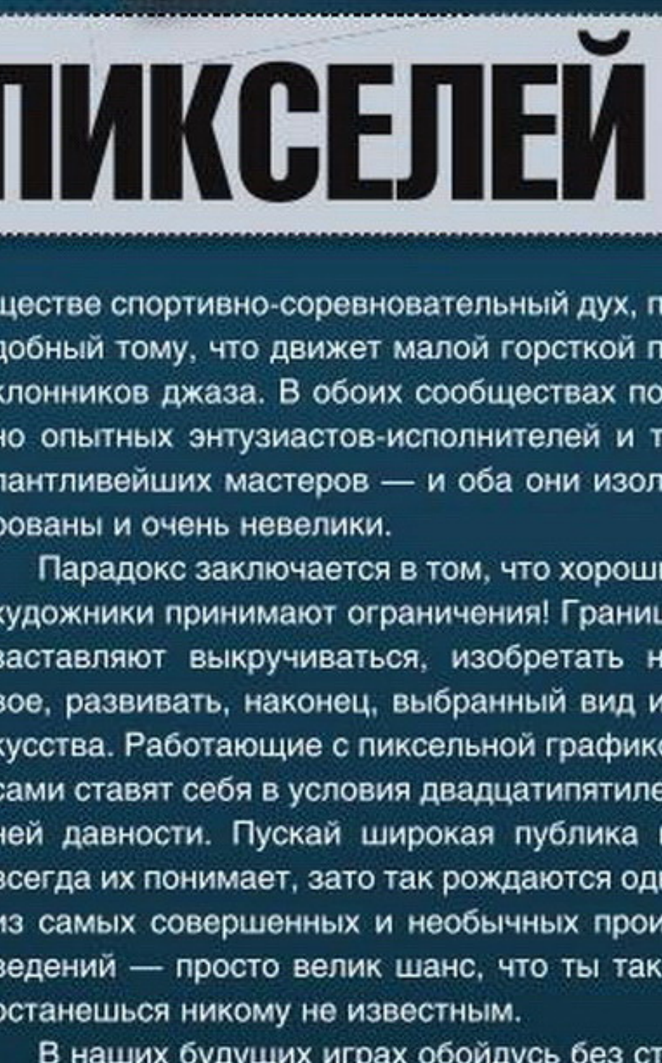
#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **31.07.2015**. Итоги будут подведены в **сентябрьском** номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).





Блейк Рейнольдс, художник в Dinofarm Games

# Я ОТКАЗЫВАЮСЬ ОТ ПИКСЕЛЕЙ

Если вы слышали о нашей новой игре — **Auro** для iOS и Android, — то знаете, что у нас годы ушли на скрупулезно, вручную сделанную пиксельную графику. Я только что закончил последний фрагмент, вот, смотрите выше, — он занял у меня несколько недель. Игра портируется на ПК, и ей нужна новая титульная заставка, потому что картинка на компьютере ориентирована горизонтально. Скорее всего, Auro станет последним проектом **Dinofarm Games** с использованием пиксельной графики — она мне нравится, но аудитория одержима картинкой с высоким разрешением.

Сегодня «HD» — слово, продающее и технику, и программное обеспечение. «Высота» в «высоком разрешении» — понятие относительное. Двадцать пять лет назад на слуху была «16-битная графика», но идея за нею стояла все та же; 16-битная графика просто была HD своего времени.

Люди творческие понимают, что разрешение и размер экрана — условность. Хороший художник способен развернуться и на экране «Геймбоя», и на 60-дюймовом LED. Трудности начинаются, когда до простого человека нужно донести, что такое хороший арт. Здесь-то и кроется проблема — я сделал безумно красивую пиксельную графику, потратил на это много ресурсов, но *цель не оправдывает средства*.

Я мог бы книгу написать о пиксель-арте, но тут-то и загвоздка: аудитория не обязана ее читать. Напротив, это моя обязанность — доступно преподнести зрителю качественную работу.

Я иллюстратор и аниматор. Наша сфера ответственности отличается от работы любого другого художника. Нам надлежит очень быстро — по возможности сразу — обозначить свои цели, чтобы аудитория мгновенно ухватила нужную идею, движение, чувство, перспективу... Никто в общем-то не обязан знакомиться с нашей работой. И совершенно точно никто не обязан напрягаться и выискивать в ней смысл.

Ясность намерений распространяется и на выбор изобразительных средств. Сделав игру в пиксельной графике, мы невольно сели в лужу. Мало кому нравятся пиксели, и уж тем более люди не всегда отличают хорошее пиксельное оформление от посредственного. Моей задачей было придумать для Auro безупречную, привлекательную и понятную графику, а не просвещать аудиторию о видах искусства.

Незнание тонкостей пиксельной графики — не проблема и не вина аудитории. Мы сами выбрали такое оформление, для себя, а в итоге смутили и даже расстроили людей. И все потому, что не смогли ужиться с изобразительными средствами.

Художники во все времена стремились работать наилучшими и новейшими доступными инструментами. Главная задача технологий — облегчать человеку жизнь и упрощать работу. Чем лучше производственные технологии, тем меньше нас ограничивают изобразительные средства.

Но у всех этих средств есть свои пределы. Края у холста, порог возможностей у графического процессора. На заре индустрии серьезнейшие технические ограничения плачевно сказывались на графике.

С такими ограниченными средствами художникам пришлось решать совершенно новые задачи. Хорошие иллюстраторы восприняли экран как мозаичное полотно, не самые хорошие — как камень, которому нужен резец. Полагаю, можно согласиться, что в тонкостях и трюках, призванных придать ранним играм приличный вид, больше нет нужды.

Существует, однако, небольшое, но очень оживленное сообщество энтузиастов, которые не только не забывают классику, но и обогащают ее новыми смелыми приемами. Предмет гордости этого сообщества — исключительной сложности работы при минимуме цветов. Все это поддерживает в сообществе спортивно-соревновательный дух, подобный тому, что движет малой горсткой поклонников джаза. В обоих сообществах полно опытных энтузиастов-исполнителей и талантливейших мастеров — и оба они изолированы и очень невелики.

Парадокс заключается в том, что хорошие художники принимают ограничения! Границы заставляют выкручиваться, изобретать новое, развивать, наконец, выбранный вид искусства. Работающие с пиксельной графикой сами ставят себя в условия двадцатипятилетней давности. Пускай широкая публика не всегда их понимает, зато так рождаются одни из самых совершенных и необычных произведений — просто велик шанс, что ты так и останешься никому не известным.

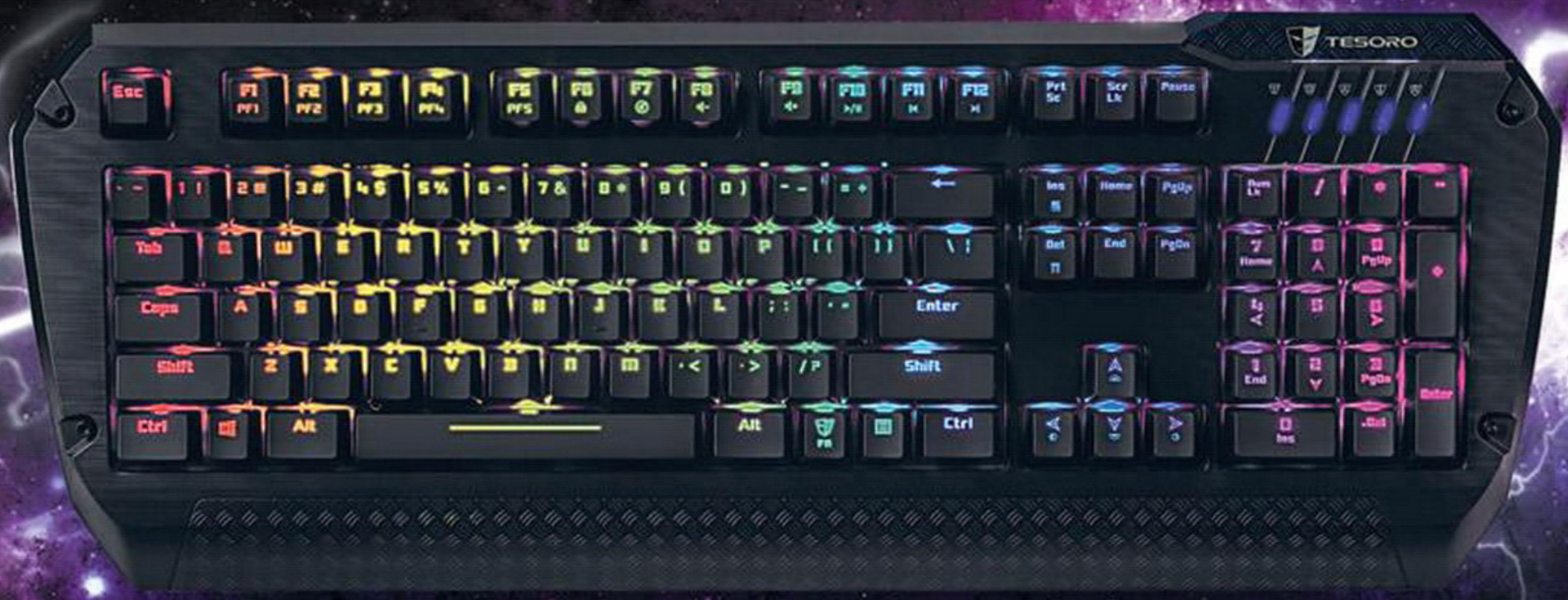
В наших будущих играх обойдусь без старого доброго пиксельного «карандаша», хотя я сам лично пиксели обожаю и буду очень рад еще поработать в этом стиле. Я буду рисовать на пределе возможностей, но не хочу себя насильно ограничивать. Никаким технологиям, никакой зрелищности не сравниться с рукою художника. Не существует легких путей и специальных алгоритмов. Нет дешевого способа сделать что-то хорошо, только относительно хорошие способы сэкономить.

Мой вам совет: не позволяйте изобразительным средствам встать между вами и аудиторией. Говорите на понятном людям языке, чтобы они могли сразу, безо всяких скидок, увидеть, чем и насколько хороша ваша работа. Высокое разрешение — не помеха отличной игровой графике. И пиксельную, и HD-графику хорошими делает одно и то же. Факт есть факт, хороший рисунок — это хороший рисунок. Верно выбранные изобразительные средства просто позволят всем остальным это рассмотреть. Главное только, чтобы *цель оправдывала средства*, а вы работали не в ущерб себе и проекту. ■

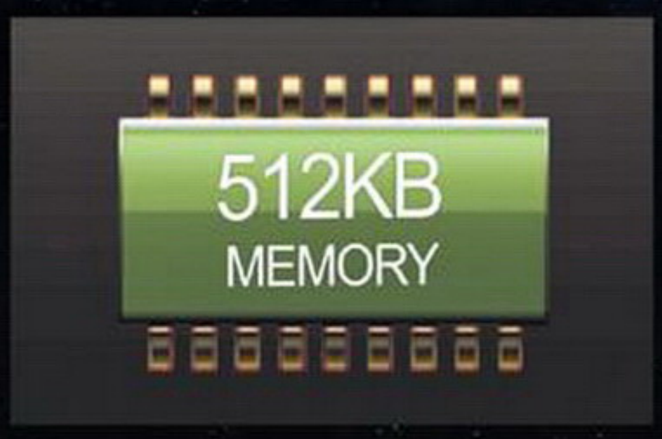
TESORO

LOBERA™
Spectrum

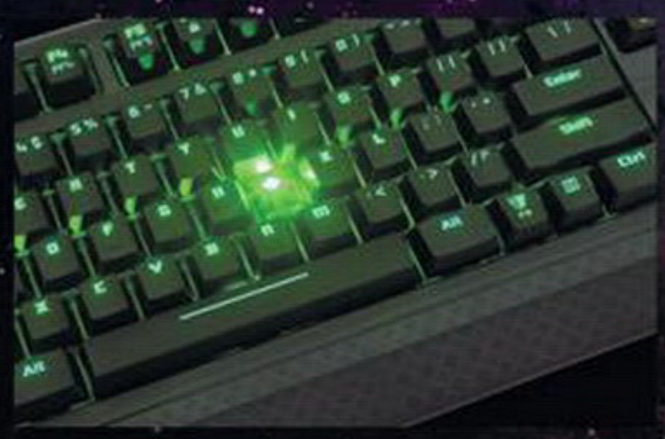
# МЕХАНИЧЕСКАЯ ИГРОВАЯ RGB КЛАВИАТУРА



ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПОДСВЕТКА КЛАВИШ




ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ 512Кб



МЕХАНИЧЕСКИЕ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ

## СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ВАШЕГО ГОРОДА

FUCKEN.PRO GAMER'S SHOP · ТЕХНОСИЛА · ЭЛЬДОРАДО · DNS · ОНЛАЙН ТРЕЙД.РУ Покупай всё онлайн · ЮЛМАРТ

Break the Rules

www.tesorotec.ru

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

jinga

# JINGA MOGUTA S1

## В ДЕСЯТКУ!

ВСЕГО

**9.900 ₽**

64-БИТНЫЙ ПРОЦЕССОР (4 ЯДРА)

АККУМУЛЯТОР 4000 мАч

ЭКРАН 5” С РАЗРЕШЕНИЕМ 1280X720

ОСНОВНАЯ КАМЕРА 8 МПИКС С АВТОФОКУСОМ

RAM – 1ГБ
ROM – 8ГБ.

ЭЛЬДОРАДО СВЯЗНОЙ РЕКЛАМА

WWW.JINGA.RU

pc.tankdomination.com

# Время новых танков!
# Современные боевые машины
# в открытом бета-тесте.

РЕКЛАМА

GameInsight

Читай подробности о запуске игры в рубрике «Центр внимания»